Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и Видео **ИГРЫ** **№2** *(21)* Февраль **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ОБЗОР 75 ИГР

ТАКТИКА К 6 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 35 ИГРАМ

Riot, SimCity 3000, Skies, C,
War Wind 2, M.A.X. 2, Army Men,
War of the Worlds, Evolution,
Red Baron II, Longbow 2,
Final Liberation, Descent III,
One, Tekken 3, Lunatik,
Aliens Online, Outwars,
Alien Earth...

Трагедия в стиле REAL-TIME



ZELDA 64



QUAKE 2

STARCRAFT

Внимание! Часть тиража снабжена демо-CD для *PC*



WING COMMANDER PROPHECY

3 CD

С полной документацией на русском языке







ДЕШЕВЛЕ ТОЛЬКО ДАРОМ!

Покупайте новейший суперхит от Electronic Arts® всего за 150 рублей* в магазинах:

«БЕЛЫЙ ВЕТЕР»
тел: 928–7392, 928–7394
Никольская, 10/2
Смоленская пл., 13/21
ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2
ТЦ «Офис–Клаб», Профсоюзная, 63

«КОМПЬЮЛИНК»
тел: 935–8891
Удальцова, 85, кор. 2
Мясницкая, 6
Садовая–Триумфальная, 12
«Дом книги» 2 этаж, Новый Арбат, 8

«GAME LAND»
тел: 288–3218
Новый Арбат, 15
с/к «Олимпийский», 8–ой подъезд
«ДОМ ТЕХНИЧЕСКОЙ КНИГИ»
тел: 137–6888, Ленинский пр–т, 40

По вопросам оптовых закупок обращайтесь к официальному представителю Electronic Arts в России – компании «СОФТ КЛАБ». Тел: (095) 232–6952, факс: (095) 238–3889. Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.

* в ценах 1998 года


SONY
PlayStation
1
2


PlayStation


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT TM

СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru

Номер **02** (21)
Февраль 1998
www.**gameland**.ru
CD только для **PC**

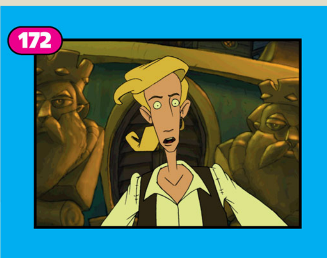
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

104


098


108


172


Реклама в **НОМЕРЕ**:

Трагедия в Стиле **Real-Time**

060


Содержание **CD**:

Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО будет выходить с демо-CD. На диске к ФЕВРАЛЬСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:
Armored First 2, CLASH, Final Liberation, KKnD Xtreme, Andretti Racing.

Видео РОЛИКИ:
Всеслав Чародей, Half-Life, StarCraft, Worms 2.

Софт:
Microsoft Internet Explorer 4.0 English (PanEuro), Microsoft Internet Explorer 4.0 (Russian), Microsoft DirectX 5.0, Update to Microsoft DirectX 5.0a

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке



ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Уважаемые читатели!

Перед вашими глазами новый номер журнала **«СТРАНА ИГР»**. Свои «эксперименты» на вас мы не прекратили.

В этом номере вас ожидают два новых раздела, которые еще пока только-только проходят стадию отработки: «САМИ о СЕБЕ» и «ЛАБОРАТОРИЯ ПАПЫ КАРЛО». Надеемся, что они вас не разочаруют.

Мы ждем активного участия всех читателей в дальнейшем изменении к лучшему нашего с вами журнала. Все новые идеи можно не только присылать в письмах, но и высказывать в наших интернет-конференциях.

Начиная с первого февраля **1998** года на форуме (**http://www.gameland.ru/magazine/forum/**) будут вывешиваться расписания читательских ЧАТОВ и КОНФЕРЕНЦИЙ с редакторами, авторами и прочими создателями журнала **«СТРАНА ИГР»**...

СИ

Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани». **Ответственный Редактор:** Оксана Донская. **Редактор PC:** Сергей Лянге. **Редактор Видео:** Борис Романов. **Web-мастер:** Борис Скворцов. **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж. **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Владислав Пискунов, Алексей Куракин, Алексей Ляпюшко. **Фото:** Владислав Пискунов. **Корректор:** Ксения Ковалева. **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов. **Распространение:** Алена Скворцова, Самвел Аштанян. Тел.: 926-5800. Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовсисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов. Пэйджер: 956-1222 аб. 14225. Факс: 125-0211. **Web-Site:** www.gameland.ru. **E-mail:** magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен «**Pranat PrePress** »

Тираж **60 000** экземпляров
Цена договорная

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

Подписной индекс:
88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company, Moscow, Russia. Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc. Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company

НОВОСТИ КОМПАНИЙ

Microsoft и Silicon Graphics объединяют усилия

Два гиганта компьютерной индустрии решили еще более расширить свое сотрудничество и предложить к 2000 году единый набор API для создания игр. Новый проект, который получил название «Фаренгейт», должен будет объединить в себе прежние разработки двух компаний, соответственно **Open GL** и **Direct 3D**, и предоставить разработчикам единый стандарт. Ни для кого не секрет, что до последнего времени **Microsoft** активно защищал свой **Direct 3D**, когда ведущие разработчики, под «руководством» **id**, предпочли использовать для разработки игр стандарт **Open GL**. К счастью, этот конфликт сегодня можно считать почти решенным. Какие именно новые функции предложит разработчикам «Фаренгейт» и насколько он будет прост в обращении, пока не ясно. Пока что **Microsoft** продолжит свои работы над **Direct 3D** и предложит шестую и седьмую версии своего набора **Direct X**. К слову, к работе над «Фаренгейтом» будут привлечены не только **Microsoft** и **Silicon Graphics**, но и сами производители «железа», в частности компании **3Dfx**, **Power VR**, **Rendition** и **ATI**. Но эти нововведения должны будут коснуться не только разработчиков игр для **PC**. Уже долгое время усиленно циркулируют слухи о разработке **Microsoft** операционной системы для следующей игровой приставки от Sega, которая, напомним, будет работать на неком варианте следующего поколения акселератора **PowerVR**. И вполне возможно, часть этого проекта уже будет активно в ней присутствовать. Более подробно об этом мы сможем узнать, наверное, только весной следующего года на грядущей Токийской выставке игр, спонсорами которой как раз и выступают **Microsoft** и **Sega**.

Sega покупает ASCII

Японская корпорация **Sega Enterprises** и ее материнская компания **CSK** выкупили за 760 миллионов долларов более 50% акций японской корпорации **ASCII**. И хотя российским читателям эта компания известна лишь как издатель игр для **PlayStation** (**Clock Tower**, **King's Field**), у себя на родине **ASCII** стала знаменита не только своими играми для всех платформ, но и выпуском огромного количества популярных игровых журналов. Одновременно с этим все команды разработчиков этой компании теперь перейдут на работу в **Sega**, что означает фактическую отмену всех запланированных проектов на другие платформы.

Creative покупает Ensoniq

Компания **Creative Labs** совершила вторую за один месяц покупку. В этот раз под горячую руку попала компания **Ensoniq**, известная своими звуковыми картами для **PC**. Ожидается, что эта сделка, оцененная в 77 миллионов долларов, не станет последним приобретением **Creative**.

Новое имя CUC

Компания **CUC Software**, которая является материнской компанией **Sierra On-Line** и **Blizzard Entertainment**, решила поменять свое название. Теперь вся корпорация **CUC** получила имя **Cendant Corporation**, а ее отделение, ответственное за работу на игровом рынке, получило название **Cendant Software**.

Nintendo бросает Microsoft

Японская компания **Nintendo** сообщила журналистам о своем выходе из их совместного проекта с **Microsoft** по разработке системы передачи данных через спутниковую связь на персональный компьютер. Этот проект, который вырос из давно функционирующей службы передачи игр через спутник на игровую приставку **Super Nintendo**, должен был стать новым шагом **Microsoft** по внедрению на Японский рынок своих технологий. К сожалению, последние события на рынке консолей (концентрация **Nintendo** на раскрутке своей игровой приставки на японском рынке) заставили компанию позабыть о своих планах.

Новый G.O.D.

Бывший президент **ION Storm** покинул свою компанию. чтобы основать новое независимое издательство **G.O.D**, которое должно стать неким кооперативом разработчиков, в котором будут делиться не только рабочие и финансовые ресурсы, но и прибыли. Таким образом это новое образование станет первым американским издательством, которое будет использовать новаторскую систему, ранее предложенную в Японии похожим союзом разработчиков **GD Net**. Однако до сих пор не ясно, какие именно команды вошли в этот союз и что за игры они нам смогут предложить. К слову, новым президентом **ION Storm** стал сам Джон Ромеро.

Panasonic меняет имя

После смерти **3DO**, а также не вполне удачного выхода на рынок компьютерных игр, американское отделение **Panasonic** решило вернуться к издательству игр, теперь уже под маркой **Ripcord Games**. Их первым крупным проектом должна стать стрелялка от третьего лица **Space Bunnies Must Die**. Ее разработкой сегодня занимается команда **Jinx**, известная своей игрой **Bad Mojo**. До этого момента разработчики этой игры были частью компании **Pulse Entertainment**, которая после слияния с **7th Level** покинула рынок компьютерных игр.

CyberFlix подписывает договор с THQ

Американское издательство **THQ** подписало договор с командой разработчиков **CyberFlix**, авторами **Titanic: Adventure Out of Time**, на предмет издательства их следующих проектов во всех странах, за исключением Японии.

НОВОСТИ ТЕХНОЛОГИЙ

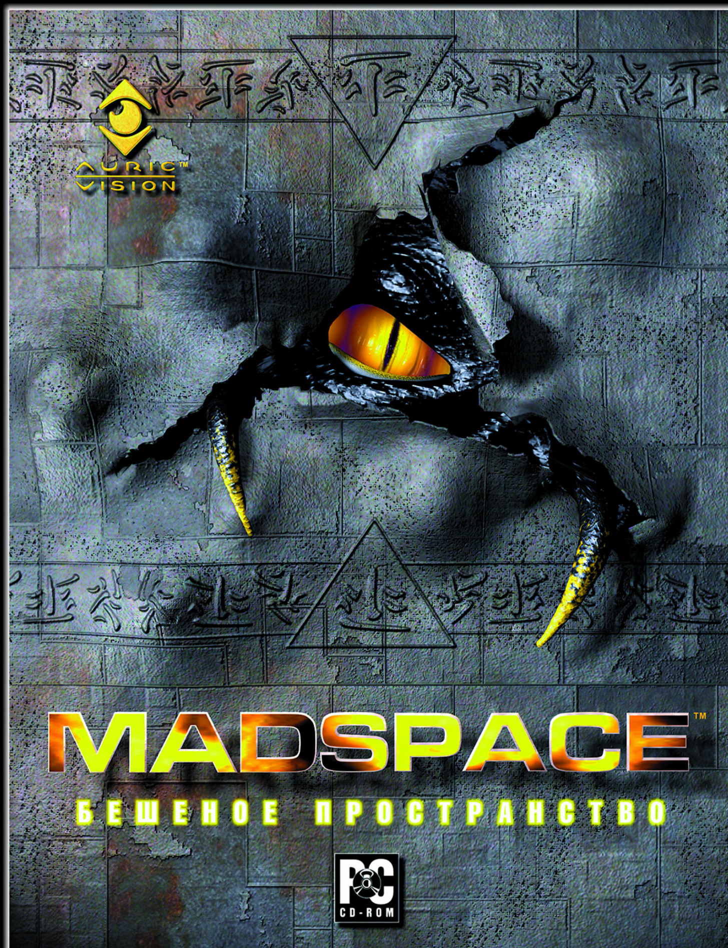
Микрофон и Battle.net

Целых три игровых компании, **Blizzard**, **Red Storm** и **Vicarious Visions**, лицензировали новую технологию компрессии/декомпрессии речи и звука, разработанную компанией **Voxware**. Эта технология, под названием **MetaVoice**, позволит добавить в игры через интернет возможность общения в реальном времени. Кроме этого данная технология позволяет даже изменять тембр вашего голоса, чтобы больше соответствовать персонажу игры. Что касается применения этой технологии в реальных играх, то ранее конца 1998 года этого события ждать не стоит.

NEC возвращается на рынок приставок

По сообщениям американских новостных служб, японская корпорация **NEC** собирается вновь вернуться на рынок консолей со своей версией новой игровой системы от **Sega**, для которой она разработала графическую подсистему. Как уже стало ясно, **NEC** не станет просто продавать свой аппарат, но и займется привлечением игровых компаний к новой платформе, а также переводом на нее игр с **PC**. Стоит напомнить, что **Sega** уже не

НОВОСТИ



Жанр: 3D-Action



Жанр: Отвязное Приключение



Жанр: 3D-Action

БЕСПЛАТНАЯ ИГРА В Z.A.R. ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ!

(Z.A.R. Интернет-сервер распространяется свободно с www.auricvision.net)



AURIC™ VISION

156-6789

Спрашивайте новые игры в магазинах:

"КОМПЬЮЛИНК"

Ленинградское ш.,17 (м. Войковская) тел: 150-6562, 742-4148
Новый Арбат, 8 (м. Арбатская) тел: 913-6962, 913-6964
Садово-Триумфальная, 12/14 (м. Маяковская) тел: 209-5495, 209-5403
Удальцова, 85/2 (м. Проспект Вернадского) тел: 935-8892 (три линии)
Щелковское шоссе, д. 5/1 (м. Черкизовская) тел: 742-9087, 742-9089
Мясницкая, 6 (м.Лубянка) тел: 924-2673, 923-4173

"GAME LAND"

Москва:
ул. Новый Арбат, д. 15
с/к "Олимпийский", т/ц "Новый Колизей", 8-ой подъезд
тел: (095) 288-3218, факс: (095) 926-5800

"СОЮЗ"

ул. Старый Арбат д.6/2 тел.: 202-7997
Дмитровское шоссе д.43 тел.: 976-0468
Ленинградский пр-т д.33а тел.: 945-8804
пр-т Вернадского д.86 стр.2 тел.: 434-53-67
Мичуринский пр-т д.44а тел.: 931-5709

А также в магазинах: 1С:Мультимедия, МИР, Белый Ветер, ElectroTECH, Партия.

Оптовые закупки:

SOFT CLUB тел: (095)232-6952, факс: (095) 238-3889 и (095) 232-6951
АМБЕР тел/факс: (095) 273-8587
ElectroTECH тел: (095) 928-3031, факс: (095) 928-7518
1С:МУЛЬТИМЕДИЯ тел: (095) 737-9257, факс: (095) 281-4407

первый раз лицензирует производство своих приставок третьим компаниям. Во времена **MegaDrive** продажей клонов этой приставки занималась компания **JVC**. Во времена **Saturn**'а к **JVC** присоединились **Hitachi** и **Samsung**. Но ни одна из этих компаний никогда не была активной силой на рынке консолей, когда для **NEC** это уже будет третьей за его историю приставкой. Осталось только дождаться прояснения дальнейшей политики японского гиганта электроники на этом поприще, чтобы делать окончательные выводы.

Все за Voodoo2!

Компания **3Dfx** объявила первые пять карт, которые будут использовать их новую технологию **Voodoo2**. Ниже мы приводим этот список:

1. Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2
2. Diamond Monster 3D 2
3. Jazz Renegade 3D
4. Guillemot International Maxigamer 3D 2
5. California Graphics 3D Wizard

Последние вести с рынка приставок

Самый авторитетный игровой журнал Японии, **Famitsu**, опубликовал последние данные о реальных продажах различных консолей по всему миру. Ниже приведен этот список, в котором вы можете ознакомиться как с объемом продаж на март этого года, так и с объемом продаж на сентябрь этого года, чтобы оценить динамику этого процесса. Уточнение: если вы здесь не увидели свою любимую приставку, то это значит, что сегодня она в Японии не продается.

Япония

Super Famicom (**Super NES**): 16,870,000 / 16,960,000
GameBoy: 15,020,000 / 16,850,000
Nintendo 64: 2,040,000 / 2,447,000
Saturn: 4,800,000 / 5,200,00
PlayStation: 6,500,000 / 8,600,000

Зарубежные страны

Super NES: 28,730,000 / 29,740,000
GameBoy: 39,73,000 / 43,040,000
Nintendo 64: 3,420,000 / 8,030,000
Saturn: 2,760,000 / 2,960,00
PlayStation: 7,000,000 / 11,400,000

Новая приставка от Sony.

Корпорация **Sony** совместно с американской компанией **NextLevel Systems**. которая была преобразована из компании **General Instruments**, приступила к разработке специальной телевизионной приставки для систем интерактивного кабельного телевидения, которая, возможно, будет включать в себя технологию, представленную в игровой системе **PlayStation**. Кроме этого, данный аппарат, очевидно, будет оснащен проигрывателем **DVD** и будет продаваться по цене в $300. Тем временем **Sony** планирует приобрести 7.5 миллионов акций компании **NextLevel** и стать одним из основных игроков на данном сегменте рынка.

НОВОСТИ ИГР

Mechwarrior 3 начат заново

MicroProse и **FASA Interactive** были вынуждены снова начать работу с нуля над своим совместным проектом **Mechwarrior 3**. Существующий «движок», который должен был перейти в нее с игровых автоматов, к сожалению, не смог удовлетворить ее создателей, что стало предельно ясно после выхода в свет **Heavy Gear** от бывших друзей **FASA**, компании **Activision**. Таким образом, все те картинки, которые вы еще в течение месяца сможете лицезреть со страниц разных журналов, сегодня уже безнадежно устарели. В связи с этим, выход этой игры в свет перенесен аж на конец 1998 года. Разработкой же нового «движка» для **Mechwarrior 3** сегодня занимается компания **Zipper Interactive**.

Tomb Raider 3 уже исполнилось три месяца

Источники, близкие к команде **Core Design**, сообщили о том, что работа над третьей частью приключений Лары Крофт уже продолжается три месяца, и что на планах компании выпустить **Tomb Raider 3** на какой-то новой игровой приставке пока поставлен крест. К такому решению компанию подтолкнул неутихающий спрос на эту серию игр, что делает переход третьей ее части на непроверенную новую технологию делом слишком рискованным. Так что владельцы **PlayStation** и **PC** могут спокойно ждать появления **Tomb Raider 3** на полках магазинов уже в конце этого года.

Mortal Kombat 4 отложен до лучших времен

Компания **Midway** сообщила о переносе срока выхода версий **Mortal Kombat 4** для **PC**, **Nintendo 64** и **PlayStation** с марта этого года до... лучших времен. Скорее всего, это решение было вызвано тем, что его создатели пока никак не могут удовлетвориться своим творением и постоянно предлагают в залы игровых автоматов все новые и новые его версии. Когда же их буйная фантазия иссякнет, тогда, возможно, мы и увидим на компьютере и игровых приставках этот скандально известный хит.

Продолжения от Sega

Сразу три продолжения своих супер-хитов готовит к поступлению в залы игровых автоматов компания **Sega**. В феврале должно появится продолжение **Virtual On — Oratorio Tangram**, в марте — продолжение **Fighting Vipers**, а в апреле — долгожданная **Sega Rally 2**. Все три игры были разработаны для последней модели их игровых автоматов, и будут в дальнейшем переведены на их следующую игровую приставку.

Sierra отменила Space Quest 7

Издательство **Sierra** официально сообщила о прекрашении разработки седьмой части приключенческой игры **Space Quest**, объясняя это решение чисто экономическими причинами. По мнению издательства, в сегодняшней ситуации разработка игры потеряла свою актуальность. А персонал, бывший ответственным за эту игру гораздо выгодней переключить на работу над более коммерческими проектами, такими как адаптация сериала **Babylon 5** в компьютерную игру.

Capcom переходит на 64 бита

Одно из крупнейших японских издательств видеоигр, компания **Capcom**, объявила о своих планах начать активную поддержку **Nintendo 64**. Первая игра от создателей **StreetFighter 3** и **Resident Evil** на 64-битной платформе должна будет появиться в продаже уже весной этого года, а появление остальных проектов растянуто аж до конца этого столетия. Кроме этого, источники, близкие к компании, сообщили о планах издательства активно поддерживать и другую 64-битную приставку, но теперь уже от **Sega**. К сожалению, более подробно о своих планах компания говорить пока отказывается.

Nintendo вновь откладывает игры

В очередной раз, компания **Nintendo** не сможет вовремя порадовать игроков своими новыми играми. Уже сегодня был объявлен перенос даты выхода их потенциального хита **Banjo-Kazooie** с апреля на июль этого года. Кроме этого, компанией были отложены и другие, менее разрекламированные проекты. К большому сожалению, после этих новостей можно сделать логичный вывод, что англоязычная **Zelda 64** также будет перенесена на более поздний срок, в лучшем случае до осени этого года.

СИ

ИНТЕРВЬЮ С ДОНОМ МакКЛЮРОМ

*Встреча с интересным собеседником — всегда большая удача. А особенно, если этот собеседник является далеко не последней фигурой в игровой индустрии. По счастливому стечению обстоятельств нам довелось встретиться с Доном МакКлюром, одним из создателей интереснейшей и необычной стратегии с действием от первого лица **Uprising**. В полуторачасовой беседе мы, похоже, успели затронуть практически все возможные темы, от перспектив российского игрового рынка, до творческих планов самой CyClone Studios и ее старшего братца (владельца) 3DO. Нам показалось, что некоторые из тем, которые мы обсуждали, будут интересны и вам, дорогие читатели.*

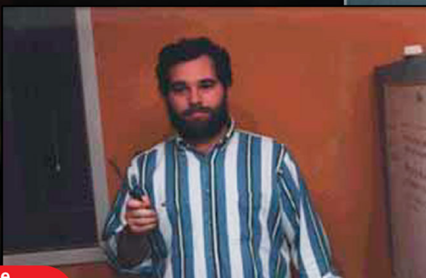
Мы хотели сделать что-то необычное, отличное от стандартных стратегий. Фактически, первоначальной идеей был WarCraft, но с углом обзора от первого лица. Впоследствии эта идея претерпела множество изменений, и получилось то, что получилось.

СИ: Последнее творение CyClone было вашим детищем. Скажите, что привело вас к идее создания стратегической игры с перспективой от первого лица? Ведь многим игрокам наверняка такой угол обзора покажется необычным.

Дон: Мы хотели сделать что-то необычное, отличное от стандартных стратегий. Фактически, первоначальной идеей был **WarCraft**, но с углом обзора от первого лица. Впоследствии эта идея претерпела множество изменений, и получилось то, что получилось. В конечном счете нам пришлось значительно упростить игровое действие, ограничить строительные моменты, а все из-за того, что в противном случае игра с таким необычным обзором получилась бы слишком сложной. К тому же, большого количества поставленных на карту зданий не выдержал бы и наш движок, в котором было заложено некоторое ограничение по количеству объектов на карте. Думаю, что в следующей части Uprising все эти недочеты будут исправлены.



Талисман Cyclone Studios ищет тех кто не присоединился. (Примечание: рекламный слоган Uprising звучит так: «Присоединяйся или умри».)



Директор Cyclone с отверткой. «Закручивает гайки»

СИ: Что же новенького будет в Uprising 2?

Дон: Скорее всего, мы продолжим идти по пути смешения Action и стратегии, но на сей раз постараемся сделать интерфейс более удобным, а игру чуть менее сложной. Вообще я отказался руководить разработкой **Uprising 2**, так как считаю, что два практически одинаковых проекта мне не осилить, к тому же большую часть своих идей по поводу стратегических игр мне удалось реализовать в первой части. Компания 3DO, которая является нашим владельцем и издателем, не возражала, чтобы я занялся каким-либо другим проектом.

СИ: Какие отношения между вами и вашим владельцем?

Дон: 3DO, несмотря на то, что полностью владеет нашей студией, тем не менее, дает нам некоторую степень самостоятельности. Они практически не вмешиваются в наши дела, и лишь четырежды в год мы должны предоставлять им отчеты о проделанной работе.

СИ: А что вы можете сказать о собственных проектах 3DO? Таких, например, как Army Men.

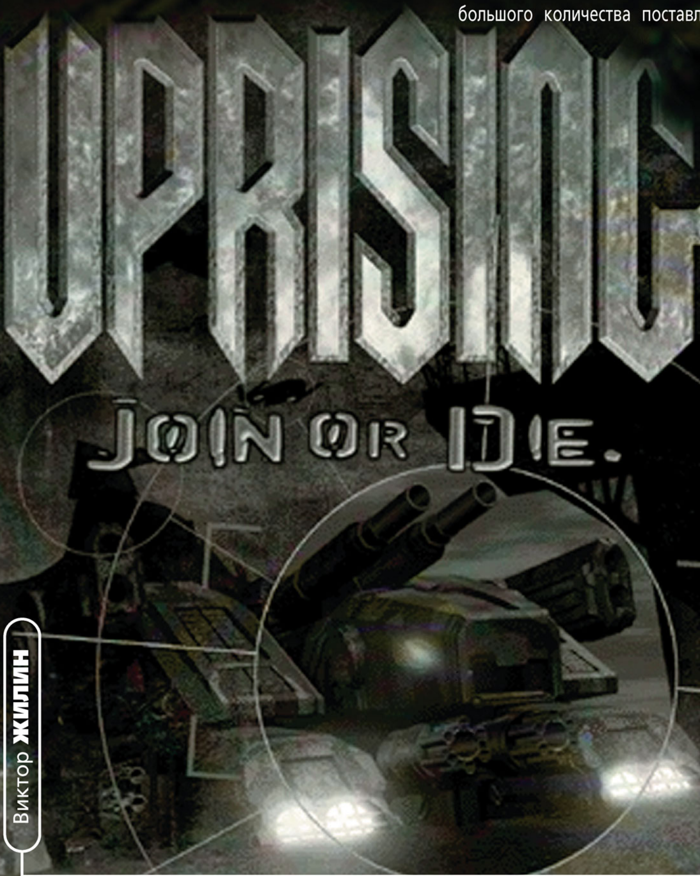
Дон: Ну, во-первых, как представитель фирмы, я могу сказать лишь, что игра эта очень и очень хорошая. Но как лицо частное, скажу, что игра мне не очень нравится, так как у команды из 3DO есть проблемы с технической стороной дела. У них мало программистов, и вообще их нельзя назвать фанатами игр, скорее это специалисты, которым, в принципе, все равно, чем заниматься. Правда, некоторые творческие личности среди них имеются, кое-кто даже переметнулся к нам. Проблема также и в том, что в прошлом году компания испытывала большие финансовые осложнения и у нее не было ресурсов, чтобы полностью сосредоточиться на играх.

На стуле написано следующее: «Я вас не вижу и не слышу. Я стараюсь закончить работу в срок. Идите отсюда по-хорошему. Счастливо». Странные эти люди дизайнеры.

СИ: Как насчет других независимых подразделений 3DO, New World Compu-ting, например? Чем они занимаются, как у них идут дела?



Разработчики движка prising'а за работой.



Виктор ЖИЛИН

У нас в разработке сейчас находится ролевая игра (названия пока сказать не могу), с видом от первого лица, сюжетно связанная с библейскими легендами. Еще мы работаем над стратегией в реальном времени. Она немного похожа на Myth,но с научно-фантастическим сюжетом, большим количеством оружия и юнитов. Разумеется, олностью трехмерная, со свободно вращающейся и масштабируемой камерой.

Дон: New World — это старая и очень хорошая фирма, которая много действительно замечательных игр создала за свою историю. Единственная их проблема состоит в том, что New World всегда бывает недовольна своими игрушками, отчего часто переносит сроки выхода и даже отменяет проекты. В данный момент они, насколько я знаю, делают продолжение Might & Magic.



Всемирно известная картинная галерея Cyclone Studios.

СИ: Удалось ли вам ознакомиться с какими-нибудь российскими игровыми разработками?

Дон: Да, и не только с разработками, но и с создателями игр тоже. Я, например, хорошо знаю Сергея Орловского из Nival Entertainment, еще кое-кого из Москвы и Петербурга.

СИ: Проект Nival Аллоды был недавно продан компании SSI. И, скорее всего, будет выпущен на Западе вообще даже без упоминания о том, что разработчики из России...

Дон: Я раньше работал в SSI. Сейчас в этой компании много проблем. Их бывший президент, Джо Биллингс, больше не работает в фирме, а именно при нем SSI стала одной из ведущих игровых команд. А во-вторых, теперешний владелец SSI компания Mindscape вообще, по всей видимости, собирается закрывать SSI, переведя весь штат разработчиков к себе. Это делается, прежде всего, чтобы сократить расходы

СИ: Вообще, SSI является очень неплохой фирмой, особенно в стратегическом жанре. Нам, например, очень понравились таки игры, как Warhammer, Panzer General. Вот только очень велико однообразие среди различных серий этих игр.

Дон: По философии SSI технологии для создания компьютерных игр не должны развиваться слишком быстро, кардинально преображаясь в каждой из серий. Они предпочитают сделать хороший движок, и потом на его основе создать десять разных игр.

СИ: Скажите, не вызывает ли беспокойство в игровой индустрии старательное желание фирмы Microsoft прочно в нем обосноваться? Как-никак, создатель самой распространенной игровой операционной системы, издательство, выпускающее все больше компьютерных игр. Может быть, и в этой области Microsoft стремится к монополии?

Дон: Я не думаю, что положение настолько серьезно. С одной стороны, Microsoft никогда не стремилась помогать сторонним разработчикам, ну, там, знаете, присылать документацию, опытные образцы джойстиков, и так далее. С другой, эта фирма никогда и не мешала никому создавать игровые проекты. Вовремя раскрывала детали операционных систем, почти не скрывала различных нюансов их использования.



Художники Uprising подрабатывают моделями.

СИ: А как смотрят американские разработчики и издатели на перспективы российского рынка?

Дон: Все боятся вашего черного рынка, пиратских копий. В конечном счете, это получается невыгодно для компаний торговать здесь локализованными продуктами. Вот, например, я видел русскую версию нашей **Uprising** на прилавках магазинов. Но, уверяю вас, **CyClone Studios** никогда не делала никакой русской версии! Вообще, думаю, что наилучшие перспективы на вашем рынке имеются как раз у российских проектов. Я, например, играл в «Противостояние», в американскую версию, которая называется «CounterStrike». Прошел уже до шестой миссии. Действительно хорошая игра, у которой, правда, имеются некоторые проблемы с графикой. Вообще, конечно, если учесть те условия, в которых разработчикам приходилось работать, то можно сказать, что получился чуть ли не шедевр.

СИ: Ну хорошо, давайте вернемся к вашей фирме. Над какими проектами работает CyClone Studios в настоящее время?

Дон: У нас в разработке сейчас находится ролевая игра (названия пока сказать не могу), с видом от первого лица, сюжетно связанная с библейскими легендами. Еще мы работаем над стратегией в реальном времени. Она немного похожа на Myth, но с научно-фантастическим сюжетом, большим количеством оружия и юнитов. Разумеется, полностью трехмерная, со свободно вращающейся и масштабируемой камерой. Нам кажется, что в Myth камера установлена неудобно и слишком низко над землей, что приемлемо для фэнтези, но в нашем случае недопустимо. Камера в Myth мешает вам командовать армией, ограничивает возможности поведения на поле боя, в то время как у нас вы можете совершенно свободно устанавливать любой вид на происходящее.

СИ: Надеемся, что вы будете информировать нас о ходе работы над вашими проектами. Успехов вам в работе! Спасибо.

СИ



Работники Cyclone Studios, готовьтесь! (Штатный надсмотрщик и вышибала)

ВНИМАНИЕ!



Журнал «**СТРАНА ИГР**» и компания **CyClone Studios** проводят заочный чемпионат по игре **UPRISING: Join or Die.**

Ответьте на вопросы и вы станете обладателем оригинальной игры и фотографии команды разработчиков с их автографами.

1. В какой миссии требуется исполнять роль партизана и уничтожать транспортные конвои империи? Сколько там отправных точек этих конвоев?
2. Какой миссия разворачивается на территории космопорта, где вы действуете при поддержке нескольких десантных групп.
3. Миссия для настоящих самоубийц. Без возможности какого-либо строительства необходимо прорваться через всю планету к тщательно охраняемой базе, перебить охрану и захватить цитадель. Вспомните название планеты. Опишите вход в цитадель.
4. Налеты противника звеньями по восемь бомберов — обычное дело в этой миссии.
5. На какой планете финальное сражение разворачивается в жерле вулкана?
6. Какой вид оружия имеет ярко выраженные русские корни?
7. Сколько фраз из игры вставлено во второй аудиотрек? (Третий, если считать и трек данных).
8. Напишите свою основную тактику уничтожения и захвата цитаделей.

Виктор ЖИЛИН

КАК СОЗДАЮТСЯ ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ?

Практическое пособие по изготовлению половцев

Не секрет, что практически каждый геймер когда-либо задумывался о создании своей собственной игры. Или даже не думая об этом, многие из нас постоянно задают себе вопрос: а как это они сделали? Одним из важнейших аспектов, определяющих в конечном счете, дальнейшую судьбу игрового проекта, является создание персонажей. Тех самых забавных щупалец из Day of the Tentacle, героев замечательных сериалов ролевушек Final Fantasy, в конце концов, прозаических юнитов из Command & Conquer или Dune2. А что вы думали, «девастаторы» и «стелс-танки» просто так в играх появились? Все это результаты кропотливого труда разработчиков. В некоторых крупных фирмах созданием персонажей заведуют отдельные подразделения и созданием личностей занимаются самые талантливые дизайнеры. Долго думая, с чего бы начать, мы решили открыть нашу новую рубрику «Лаборатория папы Карло», наверное, с самого главного — с практического пособия по изготовлению персонажей игры. К счастью, наши разработчики не стали утаивать от нас свои секреты и решили помочь нам разобраться в этом непростом вопросе. Ну а теперь дело за вами, наши дорогие читатели. Теперь вы сами должны будете нам сказать, понравилась вам наша идея или нет, и о чем вы хотели бы узнать далее...



Именно так и выглядит художник по персонажам — сегодня Миша КОЛБАСНИКОВ из московской студии Snowball Interactive поведает нам, как создание персонажей происходит на самом деле

А кто такие игровые персонажи, спросит иной читатель? :) Это — те самые орки, которыми вы управляли в WarCraft'е, монстры, которых вы убивали в Diablo, и жители пустынь, с которыми вы общались в Fallout'е.

Говоря по-простому, игровой персонаж — это поумневший юнит, у которого есть не только жизнь (lifebar), но и различные ролевые параметры (skills) — именно с такими солдатами и крестьянами мы теперь и имеем дело в большинстве стратегий и ролевых игр конца прошлого/начала текущего года.

С точки зрения создания, принципиальной разницы между ними нет. Однако персонаж по сравнению с юнитом представляет собой более сложную конструкцию, потому что как правило он (a) больше по размеру, (b) имеет достаточно сложные и разнообразные анимации, (c) умеет разговаривать — значит, должен обладать и своей собственной физиономией и (d) почти всегда может менять оружие и одежду прямо на ходу, что требует дополнительных ресурсов.

Именно персонажи — главные действующие лица смешанных RTS и RPG последнего времени, носители разума в игровой Вселенной и внебрачные дети разработчиков.

Начиная серию статей, посвященных разработке игр, мы подумали, что после несметного количества дней и ночей, которое вы провели, управляя игровыми персонажами в прошлом году, вам будет интересно наконец узнать, как они создаются.

И хотя технология, несомненно, отличается в каждом конкретном случае, всегда можно выделить несколько общепринятых стадий, которые мы сегодня и рассмотрим на примере «Всеслава Чародея» из «Летописи Времен».

ИДЕЯ

Теория

Идея обычно приходит в голову дизайнеру или продюсеру проекта — то есть тем людям, которые постоянно озабочены созданием цельного игрового мира и всеми силами пытаются думать обо всей игре сразу.

Одному из них может понадобиться новый персонаж для осуществления задуманного квеста, а другой может заказать какого-нибудь необычного героя для развития одной из ветвей сюжета игры. Более того, продюсер, всегда являющийся последней инстанцией оценки общего качества игры, может решить кардинально переделать старого персонажа — взять и создать вместо него нового :).

После взаимного обсуждения дизайнер и продюсер составляют краткое описание своей идеи — «свидетельство о рождении», как называют его разработчики, на основании которого чуть позже дизайнеру предстоит в соответствии с пожеланиями художников создать более полное описание — профайл персонажа.

MIKE:
ПОЛОВЕЦ ДЛЯ ПЕРВОГО
КВЕСТА ЧЕТВЕРТОГО
ЭПИЗОДА. ПРОФАЙЛ У
АЛЕКСА.

Если детей находят в капусте, то игровых персонажей — в post-it'е

На самом деле...

Одним прекрасным зимним утром продюсер с дизайнером вваливаются ко мне в кабинет, не прекращая вопить друг на друга, и вдруг в один голос заявляют, что им нужен какой-то там Болош, половецкий хан и младший брат Осьмуна. И нужен он им (теперь уже — «нам», как мне объясняет продюсер) для четвертого эпизода, сюжет которого они только что полностью переделали (хорошо, что этого не расслышал проходящий мимо открытой двери Дима, который только что для этого самого эпизода закончил делать ролик :)). На память мне на монитор лепят post-it, после чего мы договариваемся, что профайл для Болоша будем составлять сегодня вечером вместе с дизайнером и Машей — нашей концепт-художницей, которой предстоит этого хана оживлять.

Сергей **КЛИМОВ**

ПРОФАЙЛ

Теория

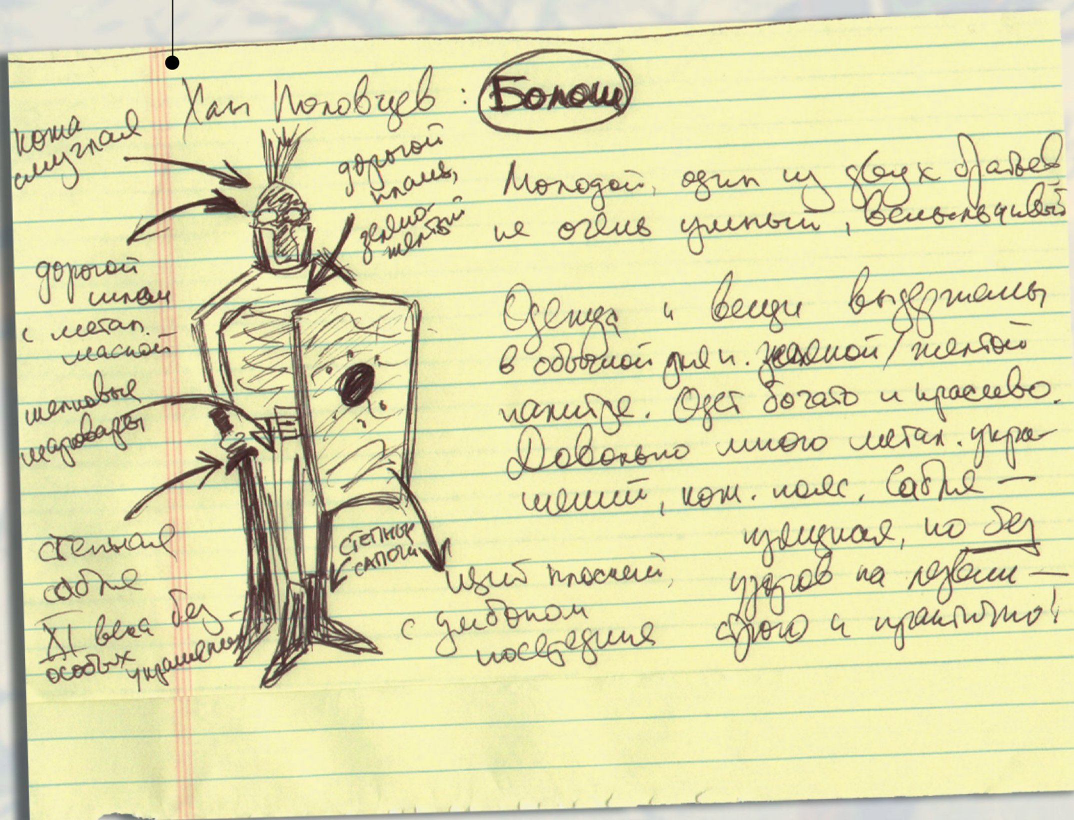
Задача дизайнера при составлении профайла — развить идею в законченное произведение, на основании которого концепт-художник сможет его «почувствовать» и наделить подходящим лицом, а художник по персонажам — создать тело, одежду и оружие.

Обычно профайл делится на две части — в первой, предназначенной для концепт-художника, после полного имени следует общая биография персонажа, его роль в сюжете игры, личные качества и другие имеющие значение персональные характеристики, по которым художник сможет представить цельную личность и создать его лицо (которое разработчики справедливо называют «душой», ведь именно наличие своего лица по-настоящему оживляет игрового героя, позволяя ему вступать в диалоги с игроком и другими персонажами).

Во второй части, которая необходима в основном художнику по персонажам, дизайнер описывает оружие нового персонажа, его одежду, прическу и особенности телосложения — по всем этим данным художнику предстоит создать, одеть и вооружить соответствующий манекен, «тело» персонажа. Если же игра основана на реальной истории, то довольно часто для соблюдения достоверности приходится советоваться и с консультантами проекта.

На самом деле...

В результате вечером мы собираемся у дизайнера и начинаем обсуждать всех половцев вообще и несчастного Болоша в частности — естественно, что дело тут не обходится без наших с Машей каверзных вопросов, на многие из которых даже прочитавший почти все подобранные для проекта книги по истории Древней Руси Алекс ответить не может. Еще бы — так что сначала мы просто выслушиваем его рассказ про то, как половецкая орда тихо-мирно жила к югу от Дедославля, и кем были Осьмун с Болошем, и какой он из себя, этот молодой хан, и что у него за характер, и, наконец, как потом братьев Драгомир поссорил, и так далее... Часов в одинадцать мы с Машей уже подгружены по максимуму и знаем наизусть аж имена детей ближайших друзей Болоша, так что наступает самое время перейти ко второй части профайла — одежде, оружию, росту и весу, а также (что для меня совсем немаловажно!) — росту, весу и цвету лошади хана :) Для этого подключаем телефон к большим динамикам и созваниваемся с Алексеем Константиновичем Зайцевым, нашим консультантом из Исторического Музея — весь следующий час проводим в обсуждении обычаев степных народов XI века. Одежду хана решили делать в зелено-желтых тонах, как и у большинства других половцев. На ногах у Болоша будут довольно дорогие для того времени сапоги, на нем самом — роскошная и очень дорогая для XI века кольчуга (ведь он как-никак хан :), а на голове — традиционный для половцев шлем-маска, которым они прикрывались от случайных стрел противника. Вооружен же Болош будет кривой саблей, которую по обычаям того времени особенно не украшали. Уфф! Теперь нам с Машей предстоит разойтись по своим углам и провести пару следующих дней за изготовлением эскизов для души и одежды и манекена для тела половца.



Профайл Болоша — ни продюсера, ни дизайнера, к сожалению, в детстве рисовать не учили, а сейчас уже поздно... :)

ДУША и ТЕЛО

Теория

После составления подробного профайла за работу принимаются художники — до следующей встречи с дизайнером они должны успеть подготовить трехмерную модель персонажа и несколько эскизов для его лица.

Для начала концепт-художник собирает вместе уже готовых персонажей и тех героев, с которыми новый герой будет взаимодействовать на протяжении игры. На месте игрового персонажа художнику необходимо представить себе живого человека со своей особенной историей и характером и сделать несколько пробных черно-белых эскизов, из которых потом и будет выбран наиболее подходящий вариант. После доработки и перевода в цвет именно он соединится с готовым телом персонажа.

Тело персонажа — довольно сложная трехмерная модель, своеобразный манекен, который предстоит анимировать — научить ходить и бегать, драться и умирать. После того, как художник по персонажам определится с необходимым цветом кожи, ростом, осанкой, прической и цветом волос, он приступает к созданию одежды и личных вещей нового героя — в эти же самые вещи потом оденет персонажа и концепт-художник.

И вот наступает момент, когда дизайнеру вместе с художниками предстоит принять финальное решение и окончательно определиться с новым персонажем — выбрать конкретный эскиз, обозначить последние изменения трехмерной модели. Затем концепт-художник создаст более подробный портрет в полном цвете, а художник по персонажам — доработает модель. Наконец, после нескольких циклов взаимных изменений, они образуют единое целое и будут готовы для того, чтобы стать частью игры. Как правило, чем реалистичнее и подробнее будет исходная модель, тем целостнее получится персонаж на экране. Теперь нового персонажа предстоит анимировать и научить думать, но об этом — в другой раз...

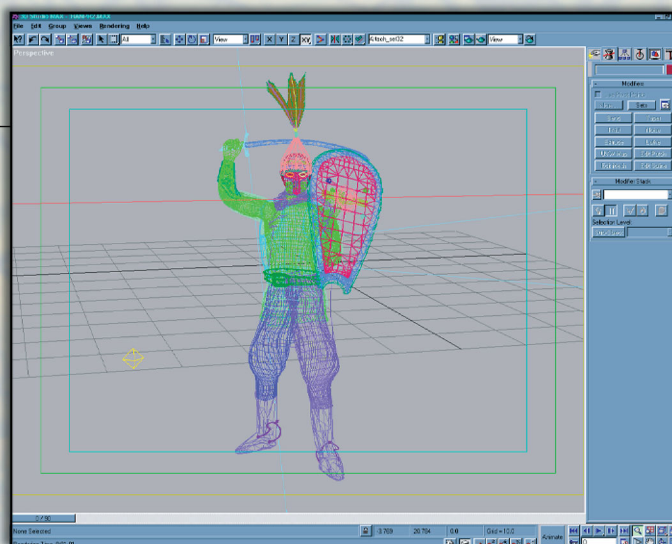
Сергей **Климов**



Один из этих героев вскоре оживет и станет Болошем, ханом обосновавшихся к югу от Деславля половцев



Какой же хан обойдется без дорогого шлема и соответствующего щита?



Вот так выглядит персонаж до соединения души и тела, лица и модели





Половецкий хан Болош во всей своей красе — результат слаженной работы дизайнера, концепт-художника и художника по персонажам



А таким хана увидят игроки...

На самом деле...

Через пару дней мы снова собираемся все вместе — Маша приносит несколько эскизов будущих половцев, а у меня готов щит, шлем-маска, сабля и приблизительная модель самого хана. Все эти вещи понадобятся, когда Маша приступит к окончательному варианту Болоша — хан будет одет в тот же плащ, в котором он будет ходить в игре (и который я сделал для модели), а также, скорее всего, держать в руках или шлем, или саблю. В принципе, с Болошем никаких проблем, кроме необходимости перелопатить пару исторических книжек, не было — это уже наш двадцатый, наверное, персонаж для проекта, поэтому основные проблемы уже решены. Правда, дизайнер довольно долго смеялся (а потом и мы вместе с ним), когда увидел, что большинство половцев на эскизах Маши имеют восточный разрез глаз — вообще-то половцы были славянским племенем :) Чуть позже, уже вместе с продюсером, выбрали самый подходящий вариант для Болоша — молодого парня восточного типа с несколько амбициозным взглядом... Его-то Маша теперь и доработает до финального состояния — она решила, что лучше всего Болош будет смотреться со шлемом в руках. Мне же осталось исправить кое-какие мелочи вроде оттенка плаща и кое-каких деталей на щите, после чего попробуем высчитать его в нужном для игры размере, вставим в бета-версию, рассмотрим со всех сторон, отсканируем и вставим уже цветное лицо, еще раз погоняем, доработаем и наконец приступим к анимации. Или к следующему персонажу — кто знает, что еще придет в голову нашему дизайнеру с продюсером? :))

Автор статьи является продюсером московской студии Snowball Interactive и в свободное от работы время занимается выведением агрессивной породы викингов. О результатах его экспериментов вы можете узнать по адресу

hateromero@snowball.ru

Сергей **КЛИМОВ**



А теперь — БОНУС для наиболее талантливых игроков в Incubation:

Вполне вероятно, что с помощью московской студии **Snowball Interactive** намеченное на весну этого года продолжение игры будет издано в России одновременно с выходом проекта в Европе и Америке, и полностью на русском языке, включая даже оцифрованную речь.

Snowball не собирается ограничиваться простой локализацией и дословным переводом, а потому вместе с нашим журналом объявлет конкурс на лучшее русское название игры на замену английскому **Incubation: Time Is Running Out.**

Ваших вариантов ждут по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «INCUBATION»

Призы? Автор лучшего названия получит полную версию Incubation в коробке, а пятеро следующих претендентов получат по огромному плакату с десантниками из этой замечательной игры.

ПРИДАЙТЕ ОБЪЕМ

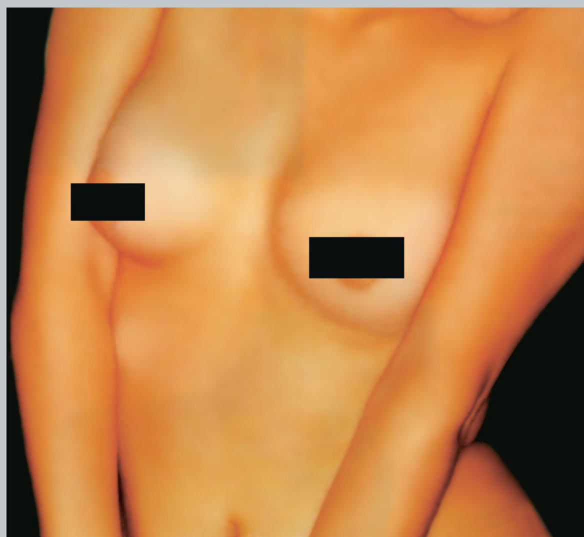


Рис.1
До применения
Monster 3D

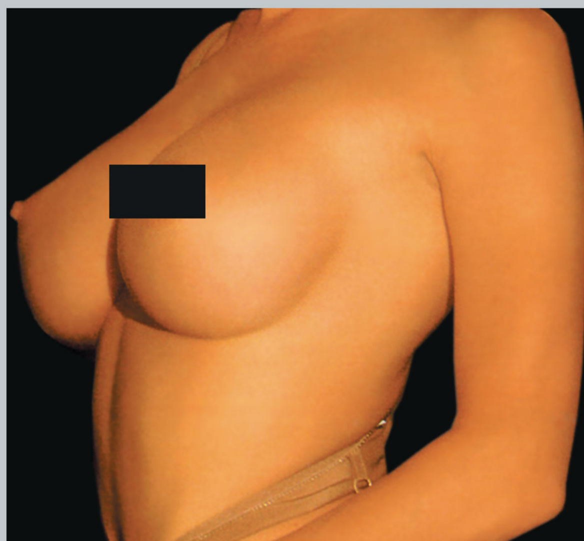
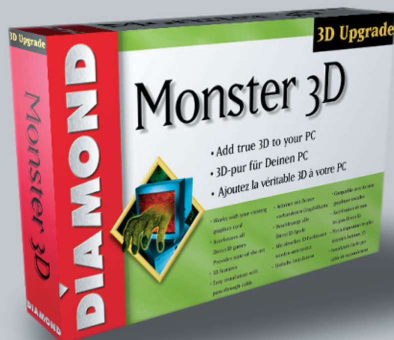


Рис.2
После применения
Monster 3D



Человек всегда стремился к совершенству и красоте. Уникальная технология 3Dfx, разработанная американскими учеными, поможет решить даже те проблемы, на которые вы давно уже махнули рукой. Чудо-средство Monster 3D, использующее 3Dfx-технологию, уже после 1-го применения дает потрясающий результат. Посмотрите на фотографии! Разве это не чудо!

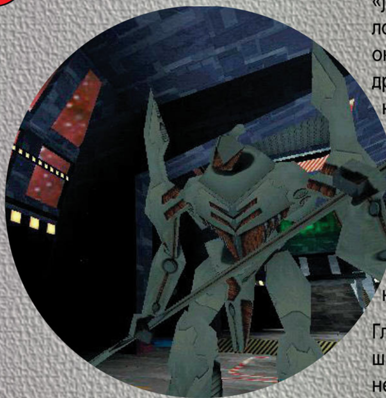


Diamond Monster 3D 4Mb новейший акселератор на основе процессора 3Dfx.
(см. Также **www.gameland.ru/trading/monster**)
Приобрести данный комплект вы можете в магазинах **Game Land**:
– с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей», метро «Пр. Мира»
– ул. Новый Арбат, д. 15, метро «Арбатская»
Телефон для консультаций: **288-3218**.

RIOT: MOBILE ARMOR

Сюжет обещает быть таким, что именно благодаря нему Riot выйдет победителем в войне 3D-экшнов.

Платформа: PC
Жанр: **3D-экшн**
Издатель: Microsoft
Разработчик:
Monolith Productions
Выход: **второй квартал 1998**
Интернет: www.lite.com



... в Riot вы будете воевать в двух ипостасях: традиционном виде одинокого воина с мощным пулеметом, который ходит по комнатам и всех стреляет, и в виде того же воина, управляющего огромным устройством под названием Mobile Combat Armor ...

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Да, Microsoft собирается издавать 3D-экшн, и при этом на сей раз есть шансы, что игрушка получится очень даже неплохой. Разработчик, Monolith, уже успел «засветиться» игрой Blood. С технической точки зрения, Blood, конечно, была очень далека от всевозможных идеалов, однако это было обусловлено использованием уже морально устаревшего движка. Понимая это, Monolith решила сперва создать свой собственный движок, затем сделать свою собственную игру, и потом этой игрой убить всю конкуренцию на 3D-рынке. Ну, насчет убить конкуренцию - это мы еще посмотрим, а вот что касается собственного движка и собственной игры — и то, и другое заслуживает самого пристального внимания.

Riot будет строиться на основе и в духе японских фантастических мультфильмов. Одно время наиболее неудачные и дешевые их варианты показывались у нас на ныне забытом канале 2х2. На самом деле японский анимационный стиль (так называемый «анимэ» или «japanimation») имеет некоторые неплохие экспонаты в своей копилке. Все они, впрочем, рассчитаны на совсем другую публику, нежели мы с вами, и с нашей точки зрения все равно далеки от шедевров «Союзмультфильма». Тем не менее, круг поклонников в Штатах у творений японских аниматоров есть, и есть в этом круге некоторое количество игровых разработчиков. В том числе народ из «Монолита».

Главный герой игры — Санджуро Такеши, бывший лейтенант подразделения некой глобальной военной организации по классу подвижной техники (mobile armor), ныне предан старшим братом, Тоширо Такеши в ходе атаки террористов на некую космическую базу. Дело происходит в основном на далекой планете Кронус, весьма ценной благодаря богатым минеральным запасам. В течение многих лет на Кронусе правила контора под названием Добывающий Консорциум Кронуса (по-английски это звучит более удобоваримо), являющаяся частью загадочной глобальной организации UCA. Террористическая организация «Падшие», которой руководит мистическая фигура по имени Габриель (не Найт), давно имеет свои планы на планету Кронус. В течение многих лет она занимается подтачиванием руководящей структуры Добывающего Консорциума, и в конце концов ей удается довести степень коррупции и желания независимости от UCA в его правящих кругах до критической точки. В конце концов на Кроносе происходит крупномасштабное восстание, перерастающее в гражданскую войну, в ходе которой лояльные сотрудники UCA борются как с падшими террористами, так и с перешедшими на сторону повстанцев солдатами. Именно в этот момент, в разгар самой ожесточенной битвы, на сцене появляетесь вы в лице господина Такеши, воина UMC.



Битва идет вовсю, не слишком успешно, и в конце концов командование отдает приказ отступать, так как враги задумали нанести мощный бомбовый удар. Вашей задачей будет быстро убежать с поля боя и вовремя добраться до эвакуационного корабля. Это — только начало. Стараниями авторов в дальнейшем в сюжете будут происходить разные интересные повороты. Ну, например, после успешного спасения от бомб вы попадаете на корабль, где спокойно спите, пока вас не будит ваша подружка, кричащая, что ежели вы немедленно бегом не бросitесь к шлюзу, то адмирал Аккараджу выкинет вас из него без скафандра. Соответственно, вторая миссия — как можно быстрее добраться до посадочной площадки, по дороге минуя встречи со злым адмиралом.



Сюжет обещает быть таким, что именно благодаря нему **Riot** выйдет победителем в войне 3D-экшнов. На самом деле, давно уже назрела необходимость сделать что-то более умное, нежели примитивное истребление всевозможных садистов разной красивости и детальности в поисках выхода с очередного уровня. Это понимают в Monolith и уделяют немало внимания именно содержательной стороне дела.



Игра будет иметь довольно сильно ветвящуюся структуру. По утверждению разработчиков, в целом в **Riot** можно выделить три акта, более-менее четко обозначенных сюжетно, и при этом третий акт будет иметь две кардинально разные версии, каждая из которых,







в свою очередь, приведет к трем разным финалам (хорошему, загадочному и совсем мрачному). Какой финал ждет каждого конкретного игрока — зависит от его собственных действий в ходе первого и второго актов.

На самом деле, особые подробности сюжета не разглашаются, так как в нем будет содержаться большое количество сюрпризов, про которые рассказывать не следует, иначе можно испортить игрокам весь кайф. Судя по всем этим словам, можно, тем не менее, предположить, что основное ветвление сюжета пойдет по тому, чью сторону в итоге вы займете — правильных командиров или падших повстанцев. Впрочем, это только мои домыслы. Дополнительное же ветвление, скорее всего, будет идти как по конкретным действиям (ну там подорвал полный мирных граждан автобус — нехорошо), так и по конкретным событиям: в некоторых миссиях у вас будут напарники, которых иногда могут убить, а напарники эти, возможно, как-то влияют на развитие сюжета. Об этом говорят и авторы — японские анимэ обычно при всей своей эпичности строятся на отношениях героев, и потому именно наличие этих самых сюжетно важных героев может играть большую роль в развитии истории.



Кстати, о подрыве мирных автобусов. **Riot** будет просто кишмя кишеть всевозможными NPC, в том числе просто пешеходами, мирными и безобидными. Их будет зачастую очень много. Аналогично, по улицам будут ездить автобусы и такси, в зданиях — сновать секретарши и уборщицы. При желании можно будет сорвать зло на каком-нибудь неудачно поставленном киоске с мороженым. Так что в плане всяких деструктивных радостей **Riot** будет значительно сильнее, чем тот же Duke.



Еще одна интересная деталь, имеющая некоторое отношение и к сюжету, и к движку — это то, что в **Riot** вы будете воевать в двух ипостасях: в традиционном виде одинокого воина с мощным пулеметом, который ходит по комнатам и всех стреляет, и в виде того же воина, управляющего огромным устройством под названием Mobile Combat Armor, или MCA. Это — некий робот, который имеет немного более низкую подвижность и проходимость, но зато значительно в большей мере защищен от вражьих пуль. Помимо всего прочего, робот этот, как в Heavy Gear, будет оборудован колесами, которые можно выпускать и убирать, на которых можно быстро ездить, но сложнее маневрировать.



Тем не менее **Riot** не должен быть «помесью Mechwarrior'а и Дума». Управление роботом, несмотря на некоторые особые детали, будет больше походить на управление бойцом в любом трехмерном боевике. Робот будет прыгать, бегать, пригибаться и носить оружие в руках, а не привинченное к корпусу. Да и сам этот MCA является полуорганической штукой, в противовес железкам из различных робосимуляторов.

В основном в виде большого и страшного устройства вам придется бегать по улицам, пиная ногами автобусы. Затем вы будете подходить к нужному зданию, «пришлюзовываться» и вылезать из кабины прямо в окно третьего этажа, где уже понесется стрельба в стиле Дума, среди секретарш и печатных машинок.

Что касается врагов и их интеллекта, то в Riot собираются привнести одну весьма важную деталь, до сих пор почему-то не использовавшуюся. Враги будут иметь такие же отношения с оружием, как и вы. То есть оно у них будет кончаться, но они также будут его подбирать с трупов и на складах, лишая этой возможности вас. Вести они себя будут тоже соответственно наличию патронов и вашей потенциальной пробиваемости: едва ли какой враг ломанется на вас с пистолетом в то время, как вы будете бродить по улицам за многотонной броней MCA. Помимо этих хитрых штучек, с врагами будет и еще одна проблема: далеко не всегда по внешнему виду можно будет определить степень его, садиста, опасности. Во-первых, издалека не видно, какое у него оружие, а во-вторых, зачастую за рулем обычно малоопасного ремонтного робота оказывается пилот-ветеран, который на досуге приварил к крыше своего механического друга жуткую пушку и виртуозно ею владеет.

Кстати, об оружии. Для каждого из режимов (в кабине робота и на ногах) в Riot'е будет существовать по десять видов милитаристических приспособлений. По утверждению разработчиков, они будут достаточно равносильны в бою. То есть все будет зависеть от личных предпочтений того или иного игрока — кто-то ловко будет гасить всех из «Кольта» 45-го калибра, а кто-то предпочтет делать это исключительно с помощью базуки. В любом случае,



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

Дмитрий РЕЗНИКОВ

главное для победы, особенно в многопользовательской игре, будет умение грамотно и красиво комбинировать разные виды пушек, хотя идеального набора существовать тоже не будет: каждый может комбинировать оружие в соответствии с собственным вкусом.

Игра не будет, кстати, страдать особым реализмом. Враги всегда будут умирать значительно охотнее, чем вы, и это понятно: таков закон жанра. Истреблять их надо будет тоннами, хотя, благодаря достаточно продвинутому интеллекту, это не всегда будет так уж просто даже при учете форы. Часто надо будет проявлять собственную сообразительность и все то же умение пользоваться разными видами оружия (ну, например, спряталось трое садистов от вас в какой комнатушке, значит, лучше всего не ломиться туда с пистолетом, а закинуть гранату и быстро закрыть за собой дверь). Периоды жуткой пальбы и морей крови будут сменяться более спокойными миссиями, с решением задач и поиском разных интересных штук, необходимых для дальнейшей раскрутки сюжета.





Пришла пора немного поговорить о движке. Называется он DirectEngine (реверанс в сторону Microsoft, надо думать) и, как и положено, обещает массу всевозможных красивых и интересных штук. Впрочем, красивые и интересные штуки обещают разработчики любого нового 3D-движка, так что тут уж лучше мы подождем выхода самой игры, однако есть в планах Monolith некоторые интересные задумки насчет игры в сети. DirectEngine будет поддерживать хитрую ветвящуюся систему серверов. Серверы эти будут активно взаимодействовать друг с другом очень по многим аспектам. Например, игрок будет иметь возможность незаметно для себя перебегать с одного сервера на другой — все уровни, даже самодельные, будут иметь соответствующие шлюзы, которые будут делать игру чуть ли не бесконечной (пока проходил существующие пять уровней, открылся новый сервер в Австралии со своими тремя, плюс на старых авторы доделали пяток новых...).

Во-вторых, взаимодействие серверов будет и в другом. Распределяя ресурсы между собой, они зачастую будут выполнять совершенно разные задачи. В то время, как один сервер будет заниматься собственно прокруткой игры, другой будет управлять пятьюдесятью механическими садистами в ней, а третий, дабы разгрузить первые два, следить за тем, чтобы в одном месте не скапливалось слишком много игроков. Каждую из функций может выполнять неограниченное количество серверов — например, прокрутку игры на одном и том же уровне могут осуществлять сразу несколько серверов, находящихся «в подчинении» у главного — при этом главный будет равномерно распихивать между ними новых игроков, чтобы не возникало перегрузок. В свою очередь, у этих «подчиненных» серверов могут возникать свои ответвления, по которым уже они будут распихивать части своих, как полученных сверху, так и подключившихся напрямую, пользователей. В результате потенциальное количество пользователей, способных одновременно играть на одном уровне, ограничено только физическим размером этого уровня — явление серверной перегрузки решается простым подключением к нему другого сервера, берущего на себя половину игроков.

Нельзя не сказать пару слов о редакторе уровней DirectEdit, с которым будет поставляться **Riot**. С его помощью можно будет делать абсолютно все, что нужно для полноценного и качественного создания новых игровых интерьеров. По мнению разработчиков, чем больше будет к Riot'у наделано разных уровней, тем больше будет к нему интерес, а так как планы у Monolith, прямо скажем, наполеоновские, то все это позволит завоевать абсолютное лидерство в жанре 3D-экшна на многие годы. Поэтому редактору уделяется очень много внимания, в особенности интерфейсу (тут за основу, вернее, предмет для подражания, взят интерфейс Dungeon Keeper'а), и, похоже, иметь дело с ним будет столь же интересно, как и с самой игрой.

Наконец, немного о технике. Несмотря на то, что игра будет поддерживать Direct3D, и Monolith в своих официальных заявлениях прямо рассыпается в любезностях в отношении своего издателя, тем не менее большинство этих любезностей сводятся к тому, что DirectX 6 будет страшно крутой штукой (особенно если в него войдут DirectEngine и DirectEdit, надо думать). А пока Monolith незаметно так делает свой собственный 3D-движок для работы с акселераторами. Из-за этого в свое время было не очень просто убедить Microsoft стать издателем, и этот факт как-то так не очень сильно афишируется в пресс-релизах, хотя и упоминается между делом. Monolith хочет, чтобы игра во всей красе шла на Pentium 133, хотя сейчас ничего и не гарантирует, так как художники и программисты каждый день выдумывают какие-то новые небывалые графические штуки.

В общем, есть шанс, что этой весной мы получим, наконец, игрушку, которая капитально потеснит id Software с почетного места бессменного 3D-гуру. Посмотрим.

СИ



ВНИМАНИЕ

настоящий CD-ROM рок-группы

"АКВАРИУМ"

выглядит так



в коробке должны быть:

CD-ROM + 2 АУДИО CD + ПОСТЕР

Если это не так - опасайтесь пиратской подделки!



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

N64

The Legend of Zelda: Ocarina of Time уже сегодня можно назвать истинным произведением современного искусства...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **Приключения/RPG**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Nintendo EAD**
Дата выхода: апрель (Япония), вторая половина 1998 (Европа и Северная Америка)
Интернет:
www.nintendo.com

Хотите узнать, как побыстрее избавиться от своей безумной любви к играм? Попробуйте познакомиться с ними как можно ближе. Нет, я здесь абсолютно серьезен. Вместо того, чтобы играть, скажем, в десяток игр в год, представьте себе, что у вас появился доступ ко всем из них. Сначала все будет хорошо, и вы будете жадно ими наслаждаться в немереных количествах, но со временем все это станет вам поперек горла. С одной стороны, у вас появится к ним вкус, но с другой стороны, в целом, интересовать вас они будут все меньше и меньше. К сожалению, такова судьба всех фанатов и критиков, будь то ресторанных, театральных или игровых. И вместо того, чтобы просто наслаждаться тем или иным произведением, многие из вас уже через пару минут будут знать его конец и, соответственно, терять к нему интерес. Другой проблемой для вас станет столкновение с реальностью мира видеоигр, который до этого казался практически идеальным, а на практике окажется совершенно банальным — вы все вдруг поймете, что попали в настоящую индустрию. Любимые издатели, которые делают из нашего любимого развлечения совершенно обычный товар, ничуть не лучше мыла или стирального порошка, вдруг превратятся в настоящих акул бизнеса, готовых ради сиюминутной прибыли забыть обо всем. А все те игры, которые они нам стараются продать, в вашем сознании превратятся в один большой комок посредственности. Все, любви пришел конец. В общем, не зря советуют фанатам не знакомиться со своими кумирами — кроме разочарования в них, ничего от этого получить нельзя.





И именно в такую ситуацию попадают все работники игровых журналов. Так почему же мы все еще здесь? Ответом на этот вопрос как раз и станет данная статья. У каждой палки есть два конца, и у всех этих событий так же есть обратная сторона. Как уже было сказано выше, у многих от всего этого появляется настоящее чутье на игры и, самое главное, вкус. Да, мы можем со временем немного отдалиться в своих суждениях от мнения общественности, но вот в правильности выбора наших предпочтений, когда они подкреплены реальными фактами, усомниться бывает трудно. И хотя не всем из нас удается до конца освободиться от своих личных эмоций, а также давления на нас стереотипов и устоявшегося общественного мнения (все мы не без греха), наше частое общение со всевозможными играми и полученные от этого знания и опыт в конце концов дают о себе знать. А причем же здесь **Zelda**, спросите вы? Да при том, что все вышесказанное непосредственно к ней и относится. Каким же образом, спросите вы? Да очень простым, ведь именно









1998 (c) Hi-Reflex Interactive. Sketch by Timur Mutsaev

Борис РОМАНОВ









...3D приключение, ...драка на мечах, ...ролевая игра, Mario-подобная бегалка-прыгалка, ...Tomb Raider, Quake..., и это одна из тех игр, которой суждено надолго стать путеводной звездой для других произведений практически любого жанра...

таким играм удается непосильная задача вновь и вновь удивлять и радовать «объевшихся» играми игроков и предотвращать их полное разочарование в предмете своей любви. И именно такие произведения заставляют нас на время забыть, что видеоигры являются всего лишь обычным товаром, который можно будет купить в магазине. И хотя на ней, в конце концов, окажется какой-либо ценник, никакая цифра на нем не сможет показать подлинную ценность данного произведения. Без всякого сомнения **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** уже сегодня можно назвать истинным произведением современного искусства, и это умозаключение было сделано лишь благодаря нашему опыту, знаниям и приобретенному чутью и вкусу.

Но по-другому и быть не могло. Ведь именно над этим произведением уже на протяжении двух лет работал наверное самый талантливый автор видеоигр в мире, имя которого вы уже давно запомнили. Любовь критиков и публики к его работам просто безгранична, и Nintendo в последнее время присваивает его авторство практически всем своим играм. Несомненно, во многих из них Miyamoto и выступал в качестве продюсера, но продюсирование и непосредственное авторство — две совершенно разные вещи. Но **Zelda 64** является на все 100% его собственным проектом, в котором он вновь показал все, на что способен. Нет, он не приглашал голливудских специалистов для создания сногсшибательных спецэффектов, нет, он не попросил разработать для своей игры какую-либо сногсшибательную технологию. Все что он сделал в своей новой игре настолько естественно и, как все гениальное, просто, что остается только удивляться, как до этого никто раньше не смог додуматься. Поверхностный взгляд на его новое творение вообще может уверить наблюдателя в том, что ничего нового и сверхоригинального в нем нет. Но в том и состоит гениальность Miyamoto, что ему удается не только аккумулировать в своих работах все лучшее, что было уже создано им и другими талантливыми разработчиками, но и добавить туда столько новых деталей, что его игры всегда оказываются больше суммы их составляющих. Итак, ближе к делу.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time начинается, как и все предыдущие игры в этой серии. Молодой эльф по имени Link в одну из дождливых ночей становится свидетелем кражи принцессы по имени **Zelda**. И, уже в который раз, вашей задачей будет спасти ее из рук коварного злодея, который с ее помощью решил получить власть над всем миром. Сюжет, конечно, далек от драмы Final Fantasy, но **Zelda 64** — это вам не просто классическая RPG. Это и трехмерное приключение, и драка на мечах, это и ролевая игра, и Mario-подобная бегалка-прыгалка с кучей головоломок, и фантазийный Tomb Raider, и Quake с луком и стрелами, и это одна из тех игр, которой суждено надолго стать путеводной звездой для других произведений практически любого жанра. И можно смело сказать, что **Zelda 64** является тем редким примером, когда все составляющие игры: графика, музыка и игровой процесс — находятся в практически совершенном балансе между собой, и даже самые рьяные противники приставок и Nintendo 64 в частности не смогут этого не заметить и не оценить.

Но начнем мы с того, что действительно отличает эту игру от всех остальных. В **Zelda 64** Nintendo радикально разрешила проблему всех трехмерных бродилок от третьего лица, а именно неудовлетворительную работу камеры. В этот раз, кроме стандартной перспективы, к которой мы уже привыкли и которая несет с собой настоящую головную боль в определенных местах игры (вспомните Tomb Raider 2, в котором камера порой просто не давала увидеть, куда вы собираетесь прыгнуть), в определенный момент, когда вы видите интересующий вас обьект или врага, нажатием кнопки Z на него автоматически наводится камера. Вместе с этим, над



Борис РОМАНОВ









На протяжении всей игры вам придется не раз поорудовать своим мечом, поэтому система атак также не осталась у разработчиков в стороне.

данным объектом появится курсор, форма которого окончательно пока не разработана. Экран уменьшится до стандарта 16:9, и камера уже будет парить над вами так, чтобы этот обьект всегда оставался в поле зрения. Это позволит вам делать все что хотите, не теряя врага из вида. Кроме этого, над данным объектом, будь то враг или предмет, в это время будет кружить фея. Чтобы перевести курсор на другого врага или просто вернуть камеру в обычное состояние, нужно просто отжать кнопку. В остальном же камера ведет себя так, как и раньше в Mario 64.



На протяжении всей игры вам придется не раз поорудовать своим мечом, поэтому система атак также не осталась у разработчиков в стороне. Нажав один раз на кнопку A, Link вытащит из ножен меч. Нажав на нее еще, вы совершите один удар. Нажмите на кнопку трижды, и Link сможет буквально вспороть брюхо любому монстру. Зажмите кнопку, пока не засверкает меч, и отпустив, обрушьте на врага самую мощную атаку. И, на последок, повернув аналоговым джойстиком по кругу, Link повторит это движение своим мечом. Похожая система управления была использована и для других многочисленных предметов и оружия, которые можно вывести на одну из трех нижних кнопок C. Первым нажатием вы вытащите этот предмет, а вторым приведете его в действие. Кроме этого, во время боя Link сможет совершить несколько акробатических приемов, которым позавидует любая Lara Croft.

Находясь в пещерах и замках, вы будете отчетливо видеть все что надо, без бессмысленного использования тумана, но и без излишней помпезности.

Но, наверное, самым интересным моментом стало использование в игре многофункциональной кнопки B. Подойдите к лестнице, и на верху экрана, в специальном окошке для объяснения функций кнопки, вы увидите слова «залезть» или «слезть». Бегая свободно по миру, кнопка B будет отвечать за прыжок. Подойдя к персонажу, кнопка B изменит свое значение на «говорить». В других же случаях этой кнопкой вы сможете читать, открывать, двигать, ползти и т.д. — все в зависимости от обстоятельств. И, о чудо, нам больше не придется всегда самим прыгать. В этой приключенческой игре большую часть прыжков Link будет выполнять автоматически, нам же они будут нужны лишь для ухода от атак врагов, а также для совершения своих контратак.

Для тех же, кто еще не знаком с серией игр **Zelda**, стоит вкратце напомнить, что она из себя представляет, и самое главное, что будет из себя представлять. Как и в любой приставочной RPG, в **Zelda** нет никаких четких уровней. Вся игра проходит в одном большом мире, состоящим из большого количества «подуровней» (леса, поля, реки, пещеры, пустыни, горы, подземелья, замки и один город) со своей собственной темой. При всем при этом этот мир остается цельным и неделимым. Основной задачей игры станет покорить определенное число замков, подземелий и пещер, расположенных в этих подуровнях, причем доступ к ним вам будет открыт не сразу, а лишь по мере продвижения в игре. В каждом из этих замков вас ждет огромное количество продуманных головоломок, куча разнообразных по поведению врагов и финальный босс. То же самое касается и самого мира, в котором вы сможете свободно путешествовать только там, где в данный момент позволяют вам ваши способности. А для того, чтобы в этом мире не потеряться, вам всегда будет доступна карта мира, а также мини-карта того места, где вы в данный момент находитесь.

То, что всегда отличало игры Miyamoto от всех остальных, а именно постоянное присутствие ясной цели вашего путешествия в каждый отдельный момент игры, должно стать визитной карточкой и этого произведения. Но, кроме основной цели, одновременно перед вами встанет вопрос решения и менее существенных проблем. Таким образом, скучать вам не придется никогда — всегда найдется, чем еще заняться. И вообще, в мире **Zelda** никогда не было пустых или несущественных мест и все имело свое предназначение и смысл, и именно в таком богатом и детализированном мире вам и придется сражаться со злом. Именно последний момент будет отделять это произведение от стандартных RPG, таких как Final Fantasy. В **Zelda 64** вам дадут возможность взаимодействовать со всеми объектами игры, а не позволят лишь гулять по мертвым пейзажам. И как только вы привыкнете к новой системе работы камеры, уже ничто не встанет между вами и самой игрой.

С графической точки зрения новая **Zelda** также сможет порадовать всех игроков, хотя поразить нас просто сногсшибательной графикой и не было задачей разработчиков. Здесь, как и в произведениях всех самых талантливых дизайнеров, графика лишь выполняет свое предназначение, а не является единственным отличительным фактором игры. Находясь в пещерах и замках, вы будете отчетливо видеть все что надо, без бессмысленного использования тумана, но и без излишней помпезности. И вообще, во всей игре будет использован великолепный подбор текстур и цветов, но только для передачи необходимой атмосферы. Когда же вы выйдете на улицу, вашему взору предстанет не только окружающий вас клочок земли, как в Turok, а бесконечные, тянущиеся до самого горизонта, просторы, населенные различными персонажами и сдобренные огромным количеством деталей. Кроме этого, в данной игре Nintendo впервые будет использовать работу с освещением в реальном времени. Отдельно стоит сказать об анимации. Забудьте о Tomb Raider'е. В **Zelda 64** все персонажи двигаются как живые, опять же с вниманием к каждой детали. К примеру, когда главному герою придется пересечь какое-либо препятствие вплавь, при этом держа наготове свой меч, грести он будет только одной рукой. Деталь, казалось бы, малосущественная, но именно из таких мелочей и складывается все то великолепие, что будет представлено игрокам в данном произведении.





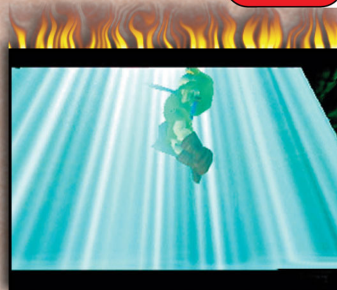






Борис РОМАНОВ



Ну а боссы — это просто фантастика. До последнего момента Nintendo сумела продемонстрировать только трех из них: гигантского дракона, пару оживших скелетов и одноглазого паука размером с самого героя игры, но этого было вполне достаточно, чтобы поразить любого.

Гигантский дракон был готов испепелить героя пламенем (шикарный спецэффект), скелеты напару дрались с Link'ом, как в хорошей трехмерной драке, а паук, постоянно ползая по подземелью, беспрестанно производил на свет свои более мелкие варианты.

Звуковое сопровождение также не подкачало. Каждое ваше действие будет озвучено поразному, и каждый враг будет иметь свой собственный набор «фраз». В путешествии по миру вас будут просто окружать все звуки живой природы, от пения птиц до журчания ручьев.

Что касается разнообразия врагов, то это вообще отдельный разговор. Где уж тут второму Quake'у с его ограниченным набором однообразных монстров! Мир **Zelda** наполнен таким разнообразием врагов, какое многим другим играм и не снилось. Стоит напомнить, что эти враги не только имеют свой собственный вид, разительно отличающийся от других, но и свои собственные повадки и модели поведения. Ну а боссы — это просто фантастика. До последнего момента Nintendo сумела продемонстрировать только трех из них: гигантского дракона, пару оживших скелетов и одноглазого паука размером с самого героя игры, но этого было вполне достаточно, чтобы поразить любого. Гигантский дракон был готов испепелить героя пламенем (шикарный спецэффект), скелеты напару дрались с Link'ом, как в хорошей трехмерной драке, а паук, постоянно ползая по подземелью, беспрестанно производил на свет свои более мелкие варианты. К каждому из них будет нужен свой собственный подход, обусловленный их поведением. Но, напомню, все это происходит в полном 3D, так что удовольствие вы получите отменное.

У главного героя на протяжении большей части игры будет постоянно два помощника: фея и лошадь. Фея будет давать советы, освещать путь, а также указывать на врагов. Лошадь же вы будете использовать для путешествий по миру. Кроме меча или палки, у вас постоянно будет в руках щит, который можно будет вызвать одним нажатием кнопки. Не стоит и говорить, что с поднятым щитом драться вы на время не сможете. Остальные предметы игрок сможет вызывать в любом порядке, предварительно поставив им в соответствие одну из трех кнопок C. Таким образом, одновременно вам будут доступны сразу три дополнительных предмета, которые в любой момент можно сменить на другие. Список этих предметов так же обширен. Это и бомбы, которые можно либо положить на нужное место, либо кинуть в врага. Это и лук со стрелами, которым также можно воспользоваться двояко. Во время боя, когда вы навелись на врага, нажатием кнопки вы просто посылаете стрелу в его направлении. Если же вы на врага не навелись, то после нажатия кнопки перспектива изменится на вид от первого лица, и вы сможете самолично нацелить стрелу туда, куда вам надо. Похожее управление распространяется и на бумеранг, только без изменения перспективы. Но этот бумеранг надо будет потом поймать, либо он ранит не только врага, но и вас. Кроме этого в вашем распоряжении окажется молоток, палка, ослепляющие врагов магические орехи, а также несколько видов магии. На месте убитых врагов, как всегда, остаются деньги, на которые вы сможете купить все, что нельзя получить бесплатно.

Нажав на старт, как и в любой другой RPG, вы сможете получить доступ к нескольким меню, в которых вы сможете поменять предметы, посмотреть инвентарь и запомниться. К счастью, в картридже предусмотрена своя собственная память для записи прохождения, так что слот для карточки памяти останется свободным для другого аксессуара, а именно для Rumble Pack. И если Nintendo не передумает, то в этой игре эта «трясучка» будет выполнять не только свою пассивную роль. Существует такая возможность, что с ее помощью игрокам станут доступны секретные предметы и места в игре, которые в противном случае будет очень трудно найти.

Итак, 256-мегабитный картридж забит, но Miyamoto и этого мало. И тут мы подходим к самому, наверное интересному моменту игры, а именно к путешествию во времени. В определенный момент игры Link сможет вернуться в свое детство. Но от этого перемещения во времени изменится не только главный герой, который станет заметно слабее и моложе. Сам мир помолодеет и предстанет перед нами немного другим. Но конкретно об этом пока ничего неизвестно, поэтому оставим разрешение этой загадки до финального обзора.

Ну, в общем-то и все, или почти все. Говорить о **Zelda 64** можно часами, восторгаясь всеми ее самыми мелкими частями. И нет ничего странного в том, что Nintendo в очередной раз поднимает планку качества на новую, небывалую доселе высоту — Miyamoto и его команда за это и ценятся так высоко в мире видеоигр. И на примере данного произведения становится отчетливо видно, как индустрия, которая все больше и больше становится похожа на бездумную машину по изготовлению продуктов массового потребления, может сама себя излечить. Для этого надо лишь постоянно творить, удивлять и радовать, а не продолжать паразитировать на чужих заслугах. Эта игра также должна стать еще одним примером и для российских разработчиков, которые постоянно жалуются на отсутствие средств — ведь все, что было сделано в **Zelda** и прочих действительно эпохальных произведениях, потребовало от разработчиков совсем не денег, а воображения, амбиций и кропотливой работы (ну ладно, на зарплату все-таки еще нужны деньги). Это на производство качественных клонов нужны непомерные средства, чтобы ваш продукт хоть чем-то отличался от предшественников, а для разработки революционных игр нужен лишь талант (дается бесплатно) и безумное желание воплотить в жизнь свою мечту (так же дается бесплатно). Но это уже вопрос довольно спорный и не имеющий непосредственного отношения к теме. А пока с болью в сердце приходится признать, что ждать нам эту игру придется еще довольно долго. Но если и стоит чего-либо ждать в этом году, то это появления в продаже **Zelda 64**. Да, Это будет не просто хит, а настоящее событие.

СИ






Борис **РОМАНОВ**

SIMCITY 3000

Создатели этой игры поймали себя за хвост. Да, их предыдущие творения были не просто хороши или интересны — они были гениальны.

Платформа: PC
Жанр: **симулятор**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Maxis**
Локализация: Softclub
Выход: 1 квартал 1998
Интернет: **www.maxis.com**



От первой игры начинающей игровой фирмы очень многое зависит. Пусть даже первый проект не будет гениальным и не станет обладателем самой лучшей графики в жанре, но он должен показывать все способности фирмы по созданию действительно хороших и интересных компьютерных игр. Если игра кажется интересной и при отсутствии спецэффектов и появляющихся на экране с частотой в 30 Гц разнообразных взрывов, то это уже значит, что компания-разработчик на славу потрудилась над игровым процессом. Но все же иногда случается так, что из-под пера новичка выходит такой шедевр, такая Игрища, гармоничная со всех сторон, откуда не посмотри, с современной графикой и музыкой, великолепным искусственным интеллектом, феноменальным игровым процессом, что вся игровая общественность дружно говорит «Ух ты!» и бросается покупать миллионы коробок. Фирма, соответственно, становится богатой и преуспевающей, и отныне от нее все ждут только чуда. И тут-то начинаются проблемы. Как можно улучшить идеал, не испортив идею окончательно? Вот в чем вопрос. Немногие могут найти на него ответ, и действительно интересные сериалы прерываются, хиреют от части к части. Бывают и исключения. Вот, например, Maxis.

Создатели этой игры поймали себя за хвост. Да, их предыдущие творения были не просто хороши или интересны - они были гениальны. В результате маленькая компания, которая их создала, стала весьма крупным и уважаемым в игровом мире разработчиком. И несмотря на отсутствие финансовых проблем, все растущую популярность и продажи



Трехмерный акселератор добавит игре красивых моментов

(SimCity 2000 пользуется большим успехом даже сейчас), больше ничего путного из той же идеи им вытянуть не удалось. Целый ряд совершенно провальных проектов буквально похоронил репутацию фирмы. Последние же творения просто никто уже не принимает всерьез. Видимо, правильно говорят, что студент должен быть хоть чуть-чуть голодным, иначе знания к нему не придут, застрянут на уровне желудка. То же и с Maxis. В результате их дела оказались настолько плохи, что EA сочла нужным скупить всю, в принципе, очень талантливую команду разработчиков. И на сей раз схалтурить им не удастся. Мир ждет хита, мир ждет нового **SimCity**. Похоже, он его получит.

Хотя игра относится к жанру симулятора, но все же отрицать то, что SimCity является стратегической игрой, было бы просто глупо.

Хотя игра относится к жанру симулятора, но все же отрицать то, что **SimCity** является стратегической игрой, было бы просто глупо. А то, что игровой процесс в игре протекает в реальном времени, и ежу понятно. Значит, стратегия в реальном времени? И да, и нет. Все же серия **SimCity** является своего рода неким исключением из правил. Это стратегия без военных действий, это симулятор без кабины, без кокпита и опять-таки без оружия. **SimCity** — это некоторая переходная стадия. От **SimCity** к SimLife (нет, не той убогой SimLife от Maxis), в прямом смысле этого слова. **SimCity** позволяет вам управлять городом, но с некоторой поверхностностью, все убывающей от серии к серии. С каждым разом в ваши руки попадает все больше рычагов управления экономикой, снабжением ресурсами, управлением городскими службами. Но все равно контролировать одного отдельного человека вы не можете. Он от вас совершенно не зависит: если что-нибудь не понравится ему в вашем виртуальном городе, он обязательно виртуально уедет из него. А ваш несуществующий город без нематериальных жителей, как это ни печально, прекратит свое бытие, вернее небытие. Знаете, у Лема есть рассказ об одной нации, которой казалось сложным и опасным существование в этом мире. И вот она перешла в мир несуществующий, и все предметы, которые присутствовали в мире обыкновенном, стали в нем отсутствовать. И этим, как бы, жители могли сохранить не только свои (теперь уже отсутствующие) личности, но и умудрились окружить свои бестелесные души бесконечным отсутствием различных предметов. Достигли-таки гармонии. Вот и с компьютерными виртуальными мирами то же самое. Их нет, но насколько они реальны... Но я отвлекся, ближе к делу.

SimCity переходит в трехмерное отображение. Это шаг, которых был абсолютно необходим для продолжения жизни серии. Игра будет использовать сильно модифицированный движок от **Streets of SimCity**, и позволит вам свободно масштабировать и вращать карту города, при этом также устанавливая абсолютно любой угол обзора камеры. Городской мир теперь детализован как никогда. По улицам ездят настоящие машины, а не точки, на перекрестках стоят светофоры и полицейские, пытаясь каким-то образом помешать образованию пробок, постоянно неопытные и пьяные водители становятся виновниками автокатастроф, и так далее, и так далее. Одним словом, добро пожаловать с старый мир вечных забот о процветании города и его граждан.

SimCity 3000 по праву носит название третьего поколения игр серии, он действительно представляет собой абсо-



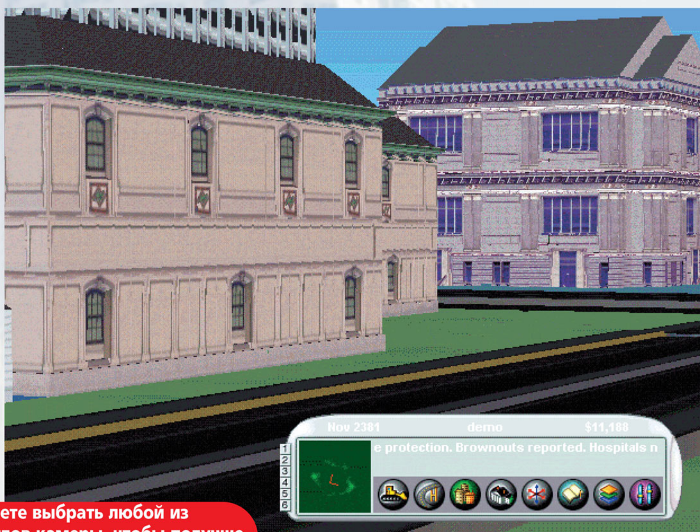
Сергей ОВЧИННИКОВ



Количество пунктов в меню по сравнению с последней версией резко возросло

лютно новое слово, новый шаг в развитии городских симуляторов. Вам, как и прежде, предстоит строить и проектировать районы, прокладывать дороги, обеспечивать борьбу с преступностью и пожарами, следить за коммунальными службами, обеспечивать работу транспортной сети, а также еще следить за бесконечным множеством дел, творящихся в городе. Но на сей раз все это с максимальной возможностью участия. Вы даже не являетесь мэром города, вы — его владелец, взявший в один прекрасный день ссуду в банке, арендовавший некоторое количество земли и решивший построить на этой земле идеальный город. Задача эта практически невыполнима.

Несмотря на внешнюю стандартность интерфейса и обыденность схемы постройки города, в третьей версии **SimCity** вам дается значительно больший простор для архитектурной или дизайнерской фантазии. Строя очередной дом, вы можете продумать все — от количества подъездов до типа перекрытий и материала, из которого этот дом будет построен. Практически для каждого из имеющихся в игре строений доступно около двух десятков вариантов внешней отделки, определяющей дизайн. Представляете, как это замечательно — проектировать и строить дома таким образом, чтобы все вместе они создавали определенную атмосферу, отлично вписываясь в окрестности и идеально дополняя конструктивные особенности друг друга. А ведь потом можно спуститься на землю со своей «божественной» высоты и прогуляться по свежепостроенному райончику. И обнаружить, что общественных туалетов дурак-архитектор на улицах не построил, что труба из дома торчит как-то неестественно, что крыша у подъезда кривая, что этот отделочный материал совершенно не приспособ-



Вы можете выбрать любой из возможных углов камеры, чтобы получше рассмотреть результат своей работы

лен для климатических условий, что, что, что...

Помимо действительно широких возможностей по строительству, вы сможете легко определять и собственную политику в отношении не всего города, как ранее, а отдельно каждого здания. Вы можете определить ренту, установить некие критерии по заселению дома жителями, увеличить или уменьшить налогообложение. Разумеется, все должно совершаться в разумных пределах. Если в хорошем доме в престижном районе повысить плату, то это, скорее всего, привлечет в дом респектабельных жильцов, которые превратят дом в элитный, еще больше увеличив его стоимость. Если же назначить высокую плату за аренду дома в достаточно удаленном от центра районе, да еще и рядом с каким-нибудь химическим производством, дом не только станет пользоваться дурной славой, но и, скорее всего, быстро окажется совершенно пуст, и со временем от отсутствия ремонта и жильцов просто развалится, принеся вам немало убытков. Если же вы настолько жадны, что попытаетесь установить неприемлемые для жильцов расценки на всю жилплощадь, то они все (вот гады!) дружно плюнут и уедут в город к вашему конкуренту, который тоже борется за звание лучшего города области (знаете, такое переходное знамя соцсоревнования).

Вы можете регулировать все аспекты жизни города, включая даже ценовую политику общепитовских заведений и мелких лавочек. Одной из важнейших забот новоиспеченного градовладельца станет преступность, и здесь **SimCity3000** также способен предложить нечто значительно большее, чем простая постройка полицейских участков. Постоянно следя за графиком «развития» преступности в каждом из районов города, вы можете назначать дополнительные наборы полицейских в академию, увеличивать плотность расселения офицеров полиции в

Вы можете регулировать все аспекты жизни города, включая даже ценовую политику общепитовских заведений и мелких лавочек. Одной из важнейших забот новоиспеченного городовладельца станет преступность, и здесь SimCity3000 также способен предложить нечто значительно большее, чем простая постройка полицейских участков ...



Сергей ОВЧИННИКОВ



Авторы SC 3000 планируют включить в игру множество произведений архитектуры, включая даже такие сложные модели

Для игры планируется крайне широкая сетевая поддержка. Однако это совсем не то, что вы подумали. Версия сетевой игры в SimCity 3000 включена, скорее всего, не будет, потому что социологические опросы говорят о том, что игрокам неинтересно соревноваться с друзьями в процессе многочасовой постройки города. Зато на специальном сайте, который скоро будет открыт Maxis, вы сможете обновлять архитектуру своих городов, скачивать новые облики зданий, новые постройки и даже целые игровые модули, добавляющие новые аспекты в рамки городского хозяйствования.

их собственных отделениях и даже назначать маршруты патрулирования по самым бандитским улицам. В результате, вдоволь потрудившись и потратив уйму денег, можно действительно создать идеальную полицейскую сеть, способную пресечь любое преступление, совершаемое на улицах города. А еще веселее с пожарными службами (вернее, с противопожарными). Только вам под силу определить, сколько литров воды необходимо заливать в каждую машину перед выездом (если, конечно, к зданию подведен добрым градоначальником водопровод), и это уже не говоря о том, что разным районам города можно назначать различное количество машин. В самые лучшие районы можно поставить на постоянное патрулирование большое количество бригад, а трущобы — что ж, они большого дохода не приносят, пусть себе горят, тем более что теперь пожар хоть и будет переноситься ветром, но весь город точно от него выгореть не сможет. К тому же авторы игры обещают ввести в **SimCity 3000** возможность страхования наиболее ценных своих объектов. Если вдруг чой-нибудь сгорит ненароком, деньги будут возвращены. Одним словом, возможностей хоть отбавляй. Точно так же дела обстоят и в любой другой области, доступной вашему вниманию в **SimCity 3000.**

Вполне понятно, что одновременно следить за таким количество событий и объектов просто невозможно, и поэтому в игре введена совершенно новая система помощи игроку, в лице уже известных вам советников. Это как бы ваш виртуальный кабинет министров, где каждый из советников отвечает за свою область ведения коммунального хозяйства и слежения за общественной жизнью города. У каждого из советников имеется три степени свободы. Вы можете дать ему карт-бланш на проведение любых реформ и совершение любых действий в своей отрасли, при этом даже без необходимости уведомления начальства (то есть вас). В этом случае советник просто будет стараться постепенно развивать свою область или хотя бы поддерживать в ней порядок, исходя из рамок отведенного ему бюджета. Разработчики обещают, что советники в игре действительно станут разумно пользоваться средствами, и даже не будут сильно коррумпированы (это как раз зависит от того, как в вашем городе-государстве обстоят дела с преступностью). Второй моделью поведения будет лишь оповещение мэра о совершающихся событиях и предложения советника по исправлению ситуации. Что-то подобное было реализовано в SimCity 2000, однако на сей раз однообразия в даваемых советах наблюдаться не будет. Советники действительно постараются давать дельные советы, исходя из сложившейся ситуации. В третьем же состоянии злосчастный министр будет просто отстранен от выполнения обязанностей, полный груз которых вам придется взять на себя. Ну ладно, отключите вы одного советника, двоих, но все равно нагрузка в этом случае будет очень большой, вы просто не будете успевать следить за всем, что происходит в городе, а чем больше город, тем сложнее становится задача управления им.

Для игры планируется крайне широкая сетевая поддержка. Однако это совсем не то, что вы подумали. Версия сетевой игры в **SimCity 3000** включена, скорее всего, не будет, потому что социологические опросы говорят о том, что игрокам неинтересно соревноваться с друзьями в процессе многочасовой постройки города. Зато на специальном сайте, который скоро будет открыт Maxis, вы сможете обновлять архитектуру своих городов, скачивать новые облики зданий, новые постройки и даже целые игровые модули, добавляющие новые аспекты в рамки городского хозяйствования. Как вам, к примеру, понравится наборчик возможности создания канатной дороги, или целая программа постройки университетского городка (кампуса) со всей свойственной ему спецификой? Также с этого сайта можно будет заполучить в свое распоряжение целые настоящие города, смоделированные практически в точности отдельной командой разработчиков. Уже заявлено обязательное присутствие Нью-Йорка, Сан-Франциско, Лондона, Парижа. Москву и Питер, видимо, придется строить самим. Maxis также обещают включить в финальную версию игры некий достаточно сложный полноценный редактор городов и карт, позволяющий не только «смоделировать город по вашему вкусу», но и снабдить его совершенно уникальными архитектурными постройками. Сейчас разработчики обещают обновлять информацию на сайте раз в неделю, добавляя сразу по несколько типов строений, паре новых сценариев и иногда новых модулей. Можно быть уверенными, что обещание будет сдержано в первые месяцы после появления игры, но вот что будет потом, зависит, видимо, исключительно от того, станет ли проект популярным.

Теперь о неприятном. Дело в том, что графическое великолепие, которым так восторгали нас **SimCity**, а в особенности, SimCity 2000, в третьей части игры, похоже, несколько приугаснет. Движок Streets of SimCity уже показал (в своем изначальном варианте) неспособность к воспроизведению быстрой и красивой графики. Пейзажи игры были достаточно убоги, а сама она постоянно тормозила, причем даже при наличии трехмерного акселератора, здесь сказалась плохая адаптация движка к протоколу Direct3D. SimCity всегда радовал своей яркой, колоритной графикой, которая, необходимо отметить, уже в SimCity 2000 была практически трехмерной (масштабирование, многоуровневый ландшафт, вращение карты — все современные атрибуты с некоторыми ограничениями), а вот, судя по картинкам, предоставленным разработчиками, игра либо находится в очень ранней стадии разработки, либо действительно не предоставляет большого разнообразия цветов. С торможением же создатели **SimCity 3000** планируют справиться следующим образом. Игра будет определять возможности компьютера в каждый конкретный момент и станет ухудшать качество графики, упрощать или вообще убирать текстуры и полигоны, если вдруг будет замечено, что компьютер «не тянет». Надо сказать, это весьма спорное решение — бороться с недостатками графики с помощью их же усугубления. Как мы уже могли заметить, ни в SimCopter, ни в Streets of SimCity подобная тактика (а она там тоже применялась) не увенчалась успехом. Единственным положительным моментом во всей этой истории является то, что издателем, а также, по совместительству, и владельцем Maxis теперь является огромная Electronic Arts со своими маркетинговыми структурами, которая может повлиять на разработчиков и заставить их переписать движок. Или хотя бы взять его у третьей стороны, хотя бы у Origin, чей Wing Commander: Prophecy является просто образцом современного подхода к работе с трехмерной графикой. Я не думаю, что стоит преуменьшать возможности Maxis, которая уже доказывала нам, что с любимой серией она не позволит себе сделать ничего плохого. Остается только полагаться в этом вопросе на разработчиков и издателей.

SimCity всегда был игрой с совершенно открытым концом и возможностью для игрока создавать все самое немыслимое, что только приходит ему в голову. В конечном счете все зависело лишь от сбалансированности городских служб и благосклонности населения к городской налоговой политике. **SimCity 3000** даст вам еще больше свободы при создании городов, возможность использования фантазии «на полную катушку». А что еще может быть приятнее? Только бы нас опять не разочаровали! **СИ**

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

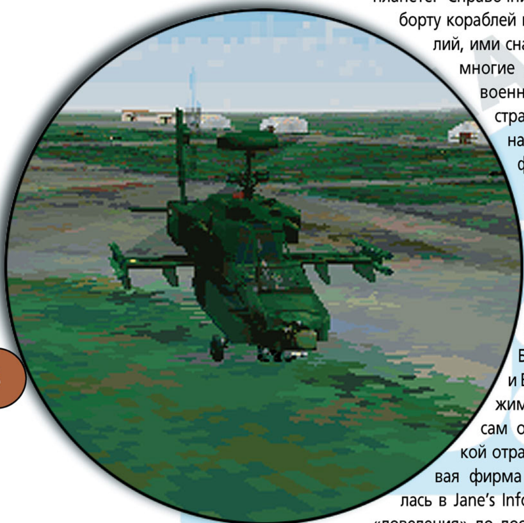
«ДЛИННЫЙ ЛУК» ИЗ ПЛЕМЕНИ АПАЧЕЙ (JANE'S COMBAT SIMULATIONS AH-64D LONGBOW)

PC

КАМПАНИИ и МИССИИ

Достоверность, глубина анализа и точность информации Jane's давно признаны эталоном.

В 1998 году исполняется 100 лет наиболее крупному в мире «гражданскому разведывательному агенству» Jane's Information Group. История началась с выхода в свет энциклопедии: «Jane's All the World's Fighting Ships» в 1898 году, написанной Томасом Джейн. Сегодня информационная фирма Jane's является наиболее авторитетным в мире источником информации о военной технике. Ежегодно издается более 60 журналов, газет, книг и традиционные энциклопедии «Jane's All the World's Aircraft», «Jane's Armor & Artillery», «Jane's Space Directory». Jane's обеспечивает подпиской на свои издания Пентагон и Кремль, а также многие правительства и министерства обороны по всей планете. Справочники Jane's имеются на борту кораблей и в штабах авиаэскадрилий, ими снабжаются войска ООН и многие аналитические центры военных ведомств разных стран. Достоверность, глубина анализа и точность информации Jane's давно признаны эталоном. Корреспонденты фирмы работают в ста шестидесяти пяти странах и постоянно снабжают Центры обработки данных Jane's в Лондоне, Бонне, Париже, Бангкоке и Вашингтоне самыми свежими данными по вопросам обороны, аэрокосмической отрасли и транспорта. Игровая фирма Electronic Arts обратилась в Jane's Information Group с целью «доведения» до достоверного уровня компьютерного симулятора ATF. С тех пор вышло много интересных игр и симуляторов, и в конце концов родился логотип Jane's Combat Simulations. Стало очевидным, что в виде компьютерного симулятора материал о военной технике получается более чем наглядным. Первым «полномасштабно» Джейнсовским симулятором стал **AH-64D Longbow**. Предыдущие ATF, NATO Fighters, US Navy Fighters и US Marine Fighters были «пробой пера» нового компьютерного альянса. Начиная с великолепного вертолетного симулятора, Jane's открывает серию тематических выпусков. Подход к разработке и оформлению симуляторов Jane's напоминает выпуск моделей-копий самолетов, танков и кораблей. По сути дела, **AH-64D Longbow** — это первая в мире виртуальная модель-копия известного вертолета, достойная стать предметом коллекционирования. Благо есть чем пополнять коллекцию: уже вышла в свет «Jane's 688(I) Hunter/Killer» (виртуальная модель атомной субмарины SNN 688(I) — Los Angeles class), появился **Longbow 2** с прекрасными моделями вертолетов Kiowa Warrior и Black Hawk. Симулятор вертолета Апач уже вышел в четырех сериях **AH-64D Longbow**, **Flash Point Korea**, **Longbow Gold** и **Longbow 2**. Обновились старые хиты и засверкали по-новому в блеске технологии Win-95: USNF-97 и ATF-97. Современные симуляторы такого уровня, как виртуальные модели-копии Jane's, нуждаются в чем-то большем, чем обычное Preview в журнале и рассказ о красоте графики. С большим удовольствием представляю вам уже знакомый по прилавкам компьютерных магазинов **Jane's AH-64D Longbow** — лидер вертолетных симуляторов мира. Попробуем рассмотреть хотя бы один аспект этого комплексного пакета — миссии и кампании.



Подход к разработке и оформлению симуляторов Jane's напоминает выпуск моделей-копий самолетов, танков и кораблей.



Часть Первая
Операция «Единственная Причина» OPERATION «JUST CAUSE» — PANAMA 1989

Боевая задача

Проблема, которая вас ждет в Панаме, имела место в реальной жизни. Это первый исторический сценарий, который продемонстрировал вертолеты Апач во всей красе (модель **AH-64A Apache**). Панамский министр обороны, генерал Норьега, устроил безобразия в своей стране, которые, с точки зрения американского руководства нуждались, в срочном военном вмешательстве. Политические игры в Панаме явно шли в антиамериканском направлении. Нависла угроза свободному движению американских судов через Панамский канал, что и послужило главным основанием конфликта. Терпеть махинации с международными наркосиндикатами в Зоне Канала, которыми баловался генерал в свободное от основной работы время, еще было можно, но закрытие Канала для звездно-полосатого флага было бы чревато потерей кругленьких сумм многими структурами в США. Как и во многих других конфликтах, причина была чисто материальной (деньги) и вполне понятной любому трезвомыслящему человеку, что бы там ни говорили политики по этому поводу. Было решено срочно сделать Норьеге «коррекцию личности» во избежание крупных неприятностей. Ваша задача в регионе ясна до прозрачности: обезглавить и дезорганизовать панамские силы самообороны (PDF) и низложить плохого генерала Норьегу. Мероприятия, в которых вы участвуете запланированы на 20 декабря 1989 года. В Зоне Канала в это время не холоднее, чем у нас в июле, поэтому несмотря на предрождественские деньки, вид побережья будет вполне летним. Чтобы не вызвать шума вокруг сосредоточения американских вооруженных сил в Панаме, Пентагон мудро «протащил» в брюхе транспортных самолетов и на борту специальных судов 11 вертолетов Апач на Панамскую Авиабазу ВВС США (Ховард), что расположена буквально в нескольких милях от самого Канала и центра столицы страны (Панама-сити). Семьсот лучших бойцов разных подразделений, включая морпехов, рейнджеров и десантников, будут ждать сигнала в воздухе, на борту самолетов С-130 «Геркулес». Вам, как спецотряду атакующих вертолетов Апач, отводится главная роль всего спектакля. Нужно подготовить публику к встрече с американской гастрольной труппой. Делать все предстоит ночью — для пущего эффекта внезапности. Специальный приказ командования запрещает использование радаров всеми самолетами и вертолетами США во время операции и предписывает обходиться системой ночного видения PNVS (клавиша «P»). На борту вертолетов были наклеены специальные отражающие полосы, которые «подсвечиваются» в определенном спектре инфракрасного диапазона (как современные долларовые банкноты). Вертолетам, которые отправляются за «головой» Норьеги из состава вашей группы, приказано сбивать любую воздушную цель без этих знаков различия (в Панаме почти вся летающая техника производства США, в т.ч. и вертолеты). В операции было задействовано 250 летательных аппаратов ВВС США, и лишь немногие из них были самолетами. Хотя в работе принимали участие F-15 Strike Eagle, F-117 Night Hawk, C-130 Hercules и C-141 Galaxy, операция являлась главным образом результатом совместных действий вертолетов и спецназа. Вы будете чистить территорию от средств ПВО для безопасного прибытия самолетов с десантом, прикрывать огнем десантирование рейнджеров и обеспечивать воздушную поддержку их продвижения, уничтожать бункеры, казармы, танки, артиллерию, радары, джипы, грузовики и зазевавшихся пехотинцев PDF. Завершающий номер программы — миссия по поиску и аресту Норьеги, пытающегося бежать с замаскированного аэродрома на личном реактивном самолете бизнес-класса LearJet. В реальной кампании экипажи Апачей налетали более 250 часов, два вертолета были повреждены, но дотянули до базы. Ни один из Апачей не был сбит огнем противника. В уникальной миссии в центре города Panama City Апачи поддерживали атаку рейнджеров на штаб-квартиру войск PDF (Panama Defense Force). Эффектным залпом противотанковых ракет Hellfire с малой высоты были пробиты отверстия в мощных стенах укрепленного комплекса сооружений, через которые вошли внутрь бойцы спецназа и обработали все помещения — комнату за комнатой. У вас также будет возможность повторить филигранную работу ракетами по окнам резиденции генерала Норьеги с расстояния две мили в одной из миссий сценария. На самом деле в декабре восемьдесят девятого Апачи сделали это, и



Col. IGOR «LANCELOT»

Не пользуйтесь автопилотом, особенно если машина тяжело нагружена... или имеет повреждения. Автопилот может не справиться с очень крутыми перепадами высот... и «размажет» вас по склону...

ракеты влетели в апартаменты генерала (как выяснилось после, Норьега заблаговременно освободил помещение). В этой миссии вам очень пригодится ORT (Optical Relay Tube) в кабине второго пилота, которая появилась в симуляторе, начиная с дополнительного диска **Flash Point Korea** (также **Longbow Gold** и **Longbow 2**).

Характеристика обороны противника

Панамские силы PDF вооружены преимущественно средствами ПВО американского производства. Вам встретятся ЗРК Skyguard и Sparrow, а также зенитная артиллерия на базе трехосного броневика LAV-300. Посмотрите характеристики и внешний вид этих систем перед вылетом (на базе, где вы будете проходить инструктаж и предполетную подготовку, всегда находится красная энциклопедия Jane's — маленькая копия настоящего издания Jane's Information Group). В ней вы найдете все необходимое в разделах «Air Defense» и «Vehicles». Не спутайте эти установки американского производства со своими более совершенными системами Patriot и бронемашинами M2 Bradley, особенно если вы серьезный пилот и летаете в «полном реализме» —EXPERT, без всяких детских подсказок. Зенитные комплексы обязательно окружают аэродромы, бухты на берегу океана и военные лагеря PDF. Сам створ Панамского Канала относительно чист.

Полезные советы

Летать вы будете на вертолете AH-64A Apache, бортовое оборудование которого проще, чем комплексная авионика AH-64D **Longbow**. На этой версии Апача установлен один многофункциональный дисплей (MFD), который имеет только три переключаемые страницы (изображение оптических сенсоров TADS, контроль двигателя и статус бортовых систем). Первая страница должна преобладать почти все время. Пользуйтесь системой ночного видения PNVS.

Местность в Панаме очень гористая с множеством ущелий и крутых склонов. Следуйте не прямо на указатель следующего пункта маршрута поверх холмов, а вдоль склонов и оврагов по самому желобу, примерно выдерживая направление в сторону заданного пункта. Линия полета получится ломаной, но так гораздо большая вероятность того, что вы первым увидите противника. В скоротечном бою «в упор» это определит исход поединка. Старайтесь, чтобы ближайший склон был выше линии полета. Идеальная высота полета в таких условиях 40-60 футов.

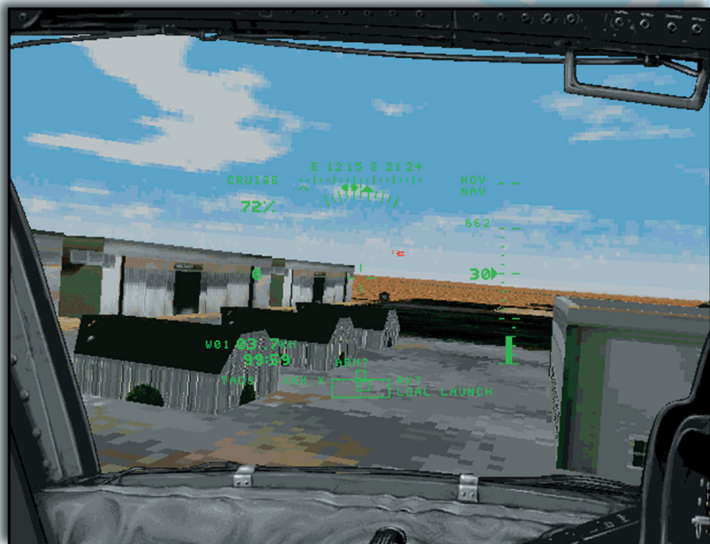
Активно пользуйтесь шагом винта (Collective) в полете над гребнями гор и холмов. Убирайте крутящий момент (Torque) шагом винта (рычагом управления двигателем), когда перемахиваете гребень, чтобы машина снижалась вместе с понижением склона горы, как бы скользя по нему. Не дергайте при этом ручку управления на себя-от себя (джойстик) — будет изменяться скорость. Чтобы набирать высоту, добавляйте крутящий момент (Torque).

Не пользуйтесь автопилотом, особенно если машина тяжело нагружена (в начале полета) или имеет повреждения. Автопилот может не справиться с очень крутыми перепадами высот над горами и «размажет» вас по склону. Да и маскировка от ПВО противника у автопилота получается неважно.

За 6-8 миль до очередного пункта маршрута переходите в режим висения (Hover) рядом с ближайшим горным хребтом, для чего резко возьмите ручку на себя — вертолет направит струю главного ротора (большого воздушного винта) вперед, против направления полета. Притормозив, сразу выровняйте машину и отрегулируйте Torque, чтобы вертолет завис. Можно зависнуть, используя автомат висения Autohover, но для его срабатывания скорость полета должна быть меньше 14 kts. Можно сделать такой финт: прямо «на ходу» включить автопилот и сразу же включить Autohover. Тогда автоматика сделает всю работу. Правда, «вручную» это делать несравненно приятнее. Да и вообще, в воздушном бою автоматика вас не спасет, так что практика все равно нужна. После стабилизации в режиме висения добавляйте Torque, чтобы вертолет начал потихоньку «высовываться» из-за горы. Как только ваши оптические сенсоры (они установлены в носовой части вертолета на подвижной платформе) получат линию прямой видимости в сторону пункта маршрута, сразу включите Autohover. Из этого положения осмотритесь влево-вправо, поворачивая педалями нос вертолета. Если есть цель, второй пилот захватит ее и сообщит направление. Направление сообщается по «часовому» принципу. Представьте циферблат часов, в центре которого ваш вертолет (вид сверху). Нос вертолета смотрит «на 12 часов». Фраза второго пилота: «Enemy Armor nine o'clock» означает, что строго слева («на девять часов») обнаружен вражеский танк. Одновременно цель появится на экране MFD. После осмотра подходов к точке маршрута снова снижайтесь за укрытие и продолжайте подкрадываться на малой скорости (10-35 kts), повторяя складки местности. Из-за достаточно отвесного склона лучше выглядывать не вверх, а вбок. Отклоните ручку управления в нужную сторону, когда вы в режиме висения, и верните ее в нейтраль. Вертолет получит импульс и начнет движение боком, оставляя системы оружия нацеленными на пункт маршрута. Не забудьте посмотреть в боковое остекление перед маневром, чтобы не начать рубить винтом другой склон. Для притормаживания отклоните ручку в сторону, противоположную движению вертолета. Боковые маневры старайтесь делать только влево. Справа от вас довольно близко висит вертолет ведомого. Если его прижмет другим склоном — получится столкновение или потеряете ведомого. Такая техника подхода к цели маршрута позволит заблаговременно обнаружить средства ПВО и не обнаружить себя.

После обнаружения засветки на индикаторе ASE (Aircraft Survivability Equipment) от облучения вражеским радаром немедленно уйдите в укрытие, чтобы между вами и противником оказалась гора и спокойно проанализируйте ситуацию. При обнаружении точки ПВО противника вам нужно ее уничтожить. Не следует сразу лупить по первой же цели. Вы обнаружите себя и можете вызвать огонь тех батарей, которых вы пока не видите. Нужно оценить, какая система перед вами и является ли она целью данной миссии. Умение маскироваться окажется здесь очень кстати. Второй пилот подскажет тип системы: «Triple «A» — two o'clock» («Тройное «A» на два часа». Тремя буквами «A» обозначают зенитную артиллерию — AAA — Anti Aircraft Artillery). С этой штукой попроще, т.к. она имеет собственный радар для прицеливания. Уничтожите бронемашину (в Панаме платформой для AAA является бронемашина LAV-300) — и нет системы. Немного иначе нужно действовать, если прозвучит предупреждение типа: «SAM site — front» («Зенитный Ракетный Комплекс прямо по курсу»). Панамская кампания богата комплексами Skyguard и Sparrow на стороне Норьеги. В обоих случаях, будь это AAA угроза или SAM-site, вам нужно убедиться, что вы видите врага, а он вас нет. ASE должен вести себя спокойно (в случае проблем, бортовая система оповещения APR-39 будет говорить синтезированным женским голосом «SAM-site tracking...» и т.п. в этом роде с дополнительным звуковым сигналом тревоги). То, что вы имеете захват цели, понятно по наличию ее изображения в окошке MFD и тональному сигналу боеголовки ракеты Hellfire. Отправляйтесь в переднюю кабину второго пилота (если у вас версия **Longbow** с диском Flash Point Korea или новее). Там расположен тубус ORT (это не Общественное Российское Телевидение, а «Труба Отображения информации от Оптических сенсоров» — Optical Relay Tube). На русском авиационном слэнге — «сапог». Наклонитесь и посмотрите в эту трубу (Del — NumKeypad). Вы увидите Full Screen ту же картинку, что видит пилот реального Апача в ORT. Вам нужно идентифицировать цель визуально (не случайно энциклопедия Jane's есть у вас на базе), подсветить ее лазером «LASE TRGT» и осмотреть место дислокации на предмет дополнительных целей, а также «пролистать» все цели, которые внес в Target List второй пилот. Уничтожайте сначала радар наведения ЗРК (Radar), а потом сами пусковые установки (Launcher). Любой радар (как входящий в комплекс ЗРК, так и дальнего обнаружения (EWR)) является целью первостепенного значения, потому что он связан по релейным и компьютерным сетям с множеством пусковых установок зенитных ракет и управляет стрельбой. Цель номер два — пусковые установки SAM. В последнюю очередь уничтожьте AAA-батареи. Если расстояние до цели позволяет (менее двух миль), ведите огонь

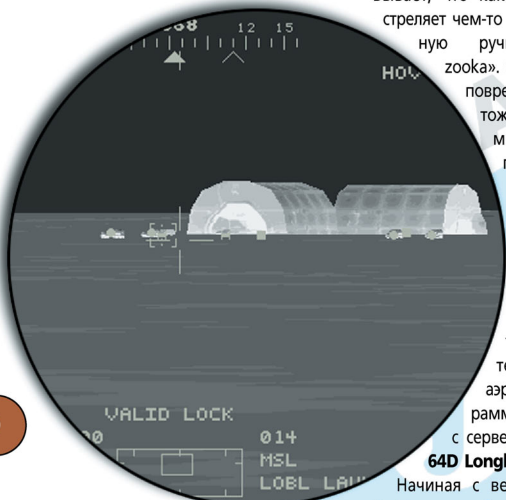
Летать вы будете на вертолете AH-64A Apache, бортовое оборудование которого проще, чем комплексная авионика AH-64D Longbow.



Апачи видят в темноте и тумане на 6-10 миль, передвигаются быстро и скрытно, имеют компьютерный обмен целями друг с другом, наземными войсками, штабом, авиацией и спутниками.

из пушки. Она легко справится с целями такого класса, как средства ПВО. При использовании ракет необходимо иметь в виду, что это за цель —просто встретилась по маршруту, или ее уничтожение входит в план миссии. В последнем случае второй пилот сообщает: «Primary Target in sight». Уничтожение второстепенной цели лучше предоставить ведомому, передав ему кодированный сигнал (UHF Link): «Attack my target». Эта тактика поможет эффективно распоряжаться запасом ракет на двух вертолетах и даст большее суммарное количество очков за миссию.

Еще один сюрприз Панамы — героические солдаты PDF. Они используют любое стрелковое оружие для пальбы по вашему вертолету. В отличие от наведения на вас ручной ракетной установки, стрелковое оружие не даст предупредительного сигнала через ASE. Бывает, что какой-нибудь «терминатор» стреляет чем-то похожим на шестиствольную ручную установку «Bazooka». Сбить вряд ли сможет, но повредит сильно. Поэтому уничтожайте короткими очередями вашей скорострельной пушки встречающихся одиночных солдат.



Не очень хорошая новость — в заключительной миссии Панамы, когда начнется охота на генерала Норьега, его реактивный самолет «уже улетел» (его просто нет на аэродроме). Это глюк программы. Нужно скачивать patch с сервера Jane's для версий **AH-64D Longbow** и **Flash Point Korea**. Начиная с версии **AH-64D Longbow Gold**, эта проблема устранена. Если ваша версия старше, просто уничтожьте побольше сооружений на аэродроме Норьеги, включая ангары, и будет засчитан «Success». Нужно успеть это сделать до времени вылета самолета, которое сообщит разведка на предполетной подготовке.

Первое правило, которое в Ираке не подводит — внимательно изучать план миссии (Mission Planning).

Вооружать вертолеты Apache перед вылетом в Панаме (Arm Chopper) лучше следующим образом: Wingman — Вертолет AH-64A Apache, 4 x 4 Hellfire (все ракеты типа Hellfire — 16 штук), тип Hellfire — Laser. Ваш собственный вертолет должен быть того же типа — AH-64A, но подвеска другая: 2 блока неуправляемых ракет (тип боеголовки Folding Fin — MPSM) и 2 блока Hellfire (Laser). Панама изобилует мелкими, но зловредными врагами — броневиками, джипами и гарнизонами солдат, часто нужно уничтожать казармы и сторожевые вышки. 32 ракеты Hellfire на двоих вам просто не хватит для



«большой медали». MPSM боеголовки (Multiple-projectile submunition) разлетаются веером взрывающихся осколков — классическое противопехотное оружие и хорошая вещь для не очень точной стрельбы по мелким объектам. Сначала израсходуйте запас Hellfire ведомого, транслируя через Link ему свои цели, по пути маршрута (ПВО и радары). А уж за главную цель принимайтесь сами. В критической ситуации, когда вас «рисует» сразу несколько SAM-радаров и не получается укрыться, не забывайте про команду «Cover Me» — ведомый будет уничтожать те радары, которые вас «ведут». Поддержка дальнобойной артиллерии и авиации бесплатна, поэтому почему бы ее так же не использовать, наряду с ведомым?

Панамские приключения не заканчиваются на шести исторических миссиях. Выбирайте Панаму в одиночных миссиях (Single Missions) — левый ангар на вашей авиабазе, и продолжайте, сколько хотите. Кстати, касается всех сценариев: одиночные миссии, на мой взгляд, более динамичны, интересны и не такие «казенные», как исторические и миссии в кампаниях. Их создавала команда с хорошей фантазией и большим опытом. Никогда не знаешь, чего там ждать. То самолет сбили где-то над Украиной в мирное время, то команда журналистов и инспекторов ООН сбежала на Хаммеровском джипе из тюрьмы Саддама Хуссейна и уходит по пустыне от преследования, то заброшенная деревня стала пристанищем боевиков наркобарона и т.п. Когда налетаетесь в официальные кампании с видеорядом, одиночные миссии станут хорошим местом развлечений опытного охотника. Здесь также продолжают начисляться очки в общий зачет и вручаются медали за выдающиеся миссии.

Часть Вторая
Операция «Буря в Пустыне» OPERATION «DESERT STORM» — IRAQ 1991

Боевая задача

«Буря в Пустыне» стала классикой применения вертолетов как наступательного оружия. Если до Панамы и Ирака вертолетам отводилась роль спасателей, транспортников и разведчиков, то с появлением Апачей поле боя увидело новое современное оружие огромной разрушительной силы. Апачи видят в темноте и тумане на 6-10 миль, передвигаются быстро и скрытно, имеют компьютерный обмен целями друг с другом, наземными войсками, штабом, авиацией и спутниками. Живучесть машины настолько высока, что Апач может вернуться на базу с поврежденным главным ротором, одним уничтоженным двигателем, отказавшим радаром и оптикой, поврежденной трансмиссией и другими мелкими и крупными неприятностями.

Вертолет легко обслуживается на земле в условиях пустынного временного лагеря, вплоть до замены двигателя и ротора. Ваши задачи в Ираке будут весьма серьезными. Реальные Апачи провели серию потрясающих операций, смоделированных в **Jane's AH-64D Longbow**. Само начало «Бури в Пустыне» было положено именно этими атакующими вертолетами. Вы возглавите рейд, совершенный за 2 часа до начала войны в Заливе. Нужно пробраться под покровом ночи к сердцу системы ПВО Иракской армии — командному центру и комплексу радаров дальнего обнаружения. Уничтожение этого мощнейшего комплекса, связанного с сотнями пусковых установок по всей линии фронта, станет первым аккордом «Бури». Ваш залп по командному центру будет сигналом для взлета авиации коалиционных сил и началу движения танков. Именно так и началась операция Desert Storm в 1991 году. Остальные миссии в Ираке также моделируют реальные события той войны. В основном, это поддержка продвижения танков и прокладывание безопасных коридоров для рейдов бомбардировщиков и штурмовиков. Ни один вылет F-117, F-16, F-15, Tornado и других самолетов не обходился без предварительного подавления ПВО вертолетами Апач. Есть миссии по совместному с наземными специальными подразделениями захвату ключевых объектов обороны противника. Одиночные миссии «Single Missions» с Иракской тематикой предложат вам кое-какую экзотику, вполне пригодную для сценариев фильмов-боевиков.

Характеристика обороны противника

Ирак насыщен техникой советского производства. Вам будет противостоять мощнейшая и очень разветвленная система ПВО, полностью упакованная продукцией нашей «оборонки». Даже нет смысла перечислять названия зенитных ракетных комплексов и артиллерии. Эти названия до боли знакомы вам по другим симуляторам. Можно лишь сказать, что эти системы всегда служили эталоном наземной угрозы для НАТОвской авиации, с чем вы и познакомитесь довольно близко. Не пожалейте времени почитать энциклопедию Jane's перед вылетом насчет средств ПВО российского производства - это и полезно и интересно. Смертельность ПВО усугубляется пустынным рельефом и минимальной возможностью укрытия за складками местности. Тем не менее, некоторые слабые места ПВО были мной исследованы, поэтому перейдем сразу к практическим советам по операции «Буря в Пустыне».

Полезные советы

Первое правило, которое в Ираке не подводит — внимательно изучать план миссии (Mission Planning). Обязательно влепляйте в маршрут свои поворотные пункты (User



Стройте маршрут так, чтобы вы по возможности обходили места ААА за 4-5 миль. Вы не сможете укрыться в пустыне от их огня, а они могут вести прицельную стрельбу в движении. Проблема в том, что ААА располагаются довольно кучно... и каждая из них полностью независима. Подобные установки всегда сопровождают танки и прикрывают важные объекты. Взвешивайте свой маршрут из этих соображений.



Waypoint). Для этого достаточно кликнуть в любой участок маршрута, а потом перетаскивать новый пункт с помощью правой кнопки мыши. Основные пункты, которые вам «спустило» командование, модификациям не подлежат, зато со своими делайте, что хотите (в т.ч. и во время полета). ПВО Иракской армии перекрывает всю территорию конфликта (по крайней мере в начале операции). Но отдельные средства все же имеют радиус действия. Это всеми любимые «Тунгуски» (2S6 AAA Gun). Стройте маршрут так, чтобы вы по возможности обходили места ААА за 4-5 миль. Вы не сможете укрыться в пустыне от их огня, а они могут вести прицельную стрельбу в движении. Проблема в том, что ААА располагаются довольно кучно (по 3-5 штук в одном месте) и каждая из них полностью независима. Подобные установки всегда сопровождают танки и прикрывают важные объекты. Взвешивайте свой маршрут из этих соображений.

Как и в Панаме, уничтожайте в первую очередь радары зенитных ракетных комплексов. В Ираке это особенно актуально, потому что пусковых установок там очень много. Предел прямой видимости установок SAM составляет всего 10 метров от земли (т.е. вам нужна высота 30 футов и меньше, чтобы стать «невидимым»).

Летать над пустыней лучше потихоньку (14-30 kts) и низенько (до 30 feet). Хотя скорость определяется вашим умением быстро останавливаться, не набирая высоты. Вот высота определяется радарами ЗРК — тут ничего не попишешь. Кстати, еще разработчики Апача видели в нем больше танк, чем летательный аппарат, точнее, гибрид танка, суперэлектроники, ракетного оружия и вертолета. Отсюда и аэродинамические формы Апача - их просто нет! Вертолет сделан угловатым и страшноватым. Позднее такой подход к конструкции вертолетов-киллеров стал повсеместным в мире. Машина рассчитана на небольшую скорость и высоту полета, что скорее похоже на быструю езду. Получается этакий «скоростной танк», который может двигаться во все стороны и стрелять при этом. Если будете держать высоту 15-25 футов, то всегда будете атаковать первым (вы видите дальше в такой ситуации).

Вооружение вертолетов в Ираке не вызывает долгих раздумий — 16 ракет Hellfire. Авиации у Хуссейна практически нет, а близко подлетать к скоплениям пехоты вам не придется.



Hellfire станет вашим карающим мечом для точек ПВО. Выпускайте их с расстояния 5-6 миль и не забывайте про боезапас ведомого. Артиллерийская поддержка наземных войск в Ираке очень актуальна из-за множества препятствий по пути маршрута. Вызывайте ее, если она доступна в данной миссии (предварительно подсветив лазером цели). Для максимального реализма исторических миссий летайте в Ираке на той же модели Апача, что и в Панаме — AH-64A Apache.

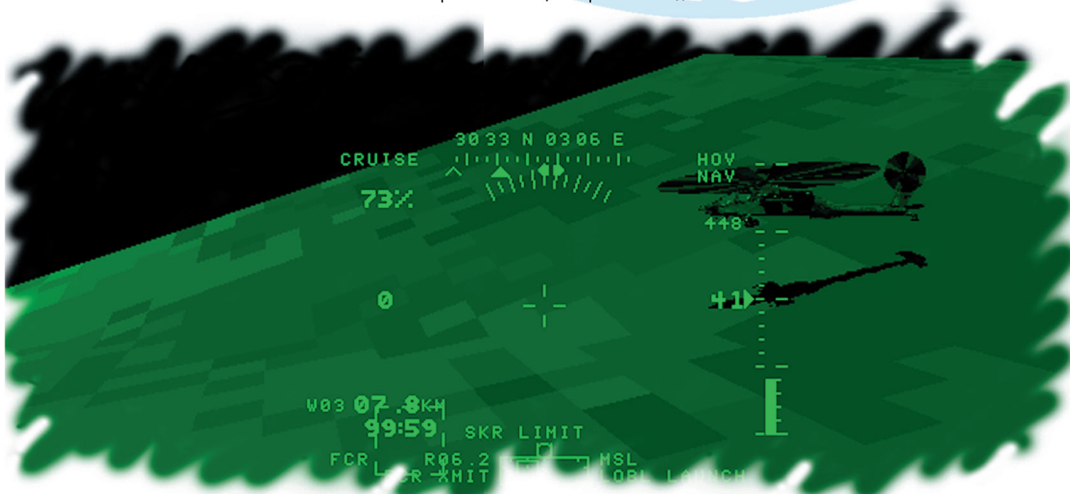
В пустыне иногда встречаются очень неприятные типы. Это воины-бедуины. Их излюбленные места — древние развалины (Ruins). Из чего они, стреляют, непонятно, но звучит это мощно, как отбойный молот. Ведомый, как правило, погибает, а вы получаете увечья средней тяжести и вынуждены пробираться обратно к своим. Если уж «попались» в западню, то уходите за ближайший бархан как можно быстрее, одновременно поливая из пушки этих душманов. Героизма вам убитый бедуин не прибавит, а вертолет вы можете потерять и сорвать крупномасштабную операцию своих войск, которые ждут, что вы уничтожите важную цель.

Маршруты всех миссий «Бури» пролегают через полчища Иракских танков (советские Т-72 и Т-80). Hellfire то и дело захватывают эти цели. Соблазн пальнуть очень велик, но это не ваша работа (если вы не выполняете специальную миссию как истребитель танков). Во-первых, вам может не хватить ракет для тех целей, которые кроме вас никто не уничтожит. Во-вторых, танки немедленно начнут огрызаться башенными зенитными пулеметами (Т-80U может угостить и ракетой), что поднимет "на уши" соседние подразделения ПВО. В ночных полетах кажется, что танки «спят» (особенно те, что замаскированы или наполовину закопаны в песок). Это не так. Все члены экипажа танка имеют такое же, как у вас, устройство ночного видения плюс систему предупреждения о лазерном облучении. Если вы не собираетесь атаковать, то элементарные меры предосторожности не помешают. Вот на обратном пути, когда миссия выполнена, можете спокойно «отвести душу» и выпустить оставшиеся Hellfire обоих вертолетов по танкам. Кстати, танк можно «сделать» и из пушки. На это уйдет много снарядов и времени, но все же можно. Для этого лучше зависнуть на расстоянии 1-1.5 мили от танка с его задней полусферы (чтобы стрелять сзади — там броня тоньше), подсветить лазером для точности и планомерно «окучивать» пушкой. Такой расстрел неплохо смотрится с использованием вида «обратный тактический» (inverse tactical view), когда на экране — цель, а на заднем плане — ваш вертолет. Будет слышно, как бьют снаряды по броне, видны отлетающие куски и повреждения. Ваши очереди будут рыть песок рядом с танком. Весь процесс уничтожения этой махины пройдет у вас на глазах. Если рядом уже не осталось дееспособной ПВО противника, можно насладиться «аэрошоу». Набирайте высоту 70-130 футов, заходите на танк сзади, открывайте огонь, проноситесь над ним и круто уходите вверх, теряя скорость. Здесь можно развернуть машину педалями практически на месте и снова поливать из пушки. Можно разогнаться и, поравнявшись с целью, сильно дать одну из педалей, чтобы вертолет развернуло на ходу и он летел дальше боком, а носом смотрел на цель, и стрелять из этого положения. Получаются запоминающиеся виды и впечатляющий пилотаж. Прицелиться в вас будет непросто.

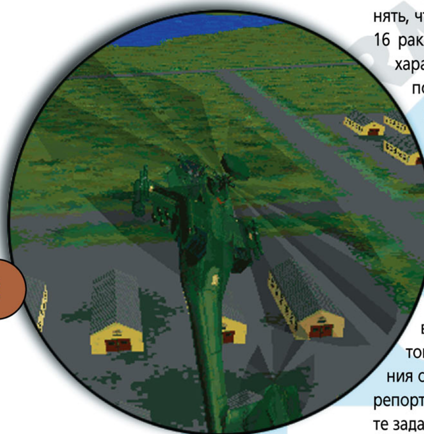
Часть Третья
Операция
«Балтийский Молот»
OPERATION
«BALTIC HAMMER» — UKRAINE

Боевая задача

Украинский дебют **AH-64D Longbow Apache** придуман авторами неслучайно. Пос-



Уничтожьте ракетами Hellfire те машины, которые стоят с запущенными двигателями (на боевом дежурстве). В таком положении они гораздо безобиднее, чем в воздухе. Если вы не успели и вертолеты поднялись... — у вас начались проблемы.



Старайтесь в любом положении держать цель своей оптикой (поворачивайте нос в сторону противника) и стреляйте из пушки...

ледний вариант Апача настолько свеж и хорош, что ему пока не подвернулось реальной войны «по силам». Вместо одного MFD дисплея вы увидите два, и в каждом не три страницы, а по семь. В дополнение к прицельной оптике TADS вы получите совершенный радар и множество других полезных вещей. Стрелять на **Longbow** можно в режиме «Fire and Forget», не демаскируя свой вертолет из-за укрытий (режим стрельбы LOAL —Lock On After Launch). Радар дает много преимуществ — как в атаке наземных целей, так и в воздушном бою. Вы сможете получать цели от систем AWACS и J-STARS через компьютерную UHF-связь. Мы не станем говорить об авионике **Longbow** сейчас. Такой разговор затянулся бы надолго, но это может быть темой целой серии отдельных публикаций. Кампания «Балтийский Молот» при всей своей выдуманности имеет несколько очень реальных вещей: последние достижения зенитных ракетных вооружений, атакующие вертолеты и новые танки России. Русские вертолеты-охотники Ка-50 «Черная Акула» (специально созданные для воздушного боя в отличие от Апача) быстро дадут вам понять, что «не все коту масленица». У них по 16 ракет «воздух-воздух» и особые летные характеристики. На Украине вас также поджидает Ми-28 — родной брат вашего вертолета по летным данным, но несколько мощнее по вооружению. Сюжет Baltic Hammer — это основная кампания **Longbow** первой версии. Нет необходимости рассказывать сценарий — лучше посмотрите фильм, который будет вам демонстрироваться по ходу развития конфликта. Начинается все в мирное время с безобидных полетов вдоль границы с запретом применения оружия. Ну а дальше — смотрите телерепортажи о накалении обстановки и читайте задания на полет. Роковой приказ придет неожиданно (в воздухе). Миссии Baltic Hammer имеют самые неожиданные задачи и словно демонстрируют, для чего создавался реальный **Longbow Apache**. Изобилие русской техники последних поколений доставляет удовольствие проводить визуальные разведки с использованием ORT в кабине второго пилота.

Характеристика сил противника

В украинской кампании не приходится говорить об обороне противника. Он будет активно наступать и сил у него предостаточно. Выше упоминались ЗРК и новейшие вертолеты на стороне России. Вам встретятся ракетные комплексы ПВО SA6 «Куб», SA-8 «Оса», SA-9 «Стрела-1», SA-11 «Бук», SA-13 «Стрела-10» и SA-15 «Тор». Зенитная артиллерия



представлена знакомыми по «Буре в Пустыне» установками 2S6 «Тунгуска» и ZSU-23-4 «Шилка». Широко распространены мобильные установки на базе ZU-23 (автоматическая пушка калибра 23 мм). Ими могут быть оборудованы бронемашины, танки и блокпосты. Радары, которые управляют всем этим хозяйством, также встречаются в изобилии — от древних моделей до самых современных. Имеет смысл посмотреть в энциклопедии Jane's внешний вид и запомнить связь между тем или иным радаром и ЗРК. Например, Bar Lock EWRD (большой радар на вращающейся мобильной платформе) является системой дальнего обнаружения и сопровождения целей. Он эффективен на расстоянии до 390 км и обеспечивает целеуказанием целый батальон ЗРК. Long Track Radar (фиксированная конструкция на базе гусеничного тягача) берет цели на расстоянии до 150 км и транслирует информацию по радиорелейным каналам на ЗРК SA-6 и SA-8. Встретятся новейшие российские радарные установки, но это цели специальных ваших разведок и диверсионных операций в тылу противника. Броневики БМП и БРДМ обычно сопровождают колонны. Наряду с вертолетами-киллерами вам попадутся ветераны Афгана Ми-24, которые весьма эффективно будут портить жизнь вашим «Абрамсам» и срывать боевые задачи наземных войск. Крылатая авиация оснащена реактивными штурмовиками с обоих сторон (А-10 Thunderbolt и Су-25). Вы сможете вести связь со своими штурмовиками и просить их «проутюжить» какие-нибудь скопления сил противника, если они мешают продвижению вашего звена «Request Air Strike» — Ctrl 2 (не забывайте подсвечивать цель или держать ее в замке радара).

Полезные советы

Украина будет представлена четырьмя различными виртуальными областями, каждая со своим ландшафтом (граница Польши, гористые Карпаты, леса Западной Украины и городские сооружения Львова). Местность во всех сценариях не только живописна, но и позволяет отлично маскироваться. Горы не такие крутые и изрезанные, как в Панаме, поэтому можно петлять между склонами на повышенной скорости (до 120 kts).

Местность довольно цивилизованная, поэтому одними из основных укрытий будут являться водонапорные башни, амбары, костелы и церкви, сараи, элеваторы и деревенские особняки. Особую аккуратность и осмотрительность нужно соблюдать при движении на малой высоте через село или небольшой поселок. Посматривайте на вашего ведомого, чтобы он не оказался зажатым между вами и каким-нибудь зданием. Пытаясь удержать строй, он может врезаться в боковое препятствие.

Идеальная траектория маршрута будет пролегать между укрытиями — поселками и холмами. Перелет над лугами лучше совершать быстро (60-80 kts) и низко (20-70 feet). Двигаться внутри поселков нужно медленно (10-18 kts) и очень низко (12-20 feet), все время осматриваясь по сторонам (вращайте вертолет на месте при помощи педалей). Для такого полета достаточно поставить крутящий момент Torque 75%. На этом режиме работы двигателей и на малой высоте вертолет будет опираться на отраженный от земли поток — «воздушную подушку». Если вы не дадите ему разогнаться больше 10-18 kts, то он будет самостоятельно держать высоту около 20 feet и повторять складки местности, останется только подворачивать педалями.

Если вам будут попадаться типичные для временной вертолетной площадки (FARP) цели, лучше обойти это место. Обычно базы заправки вертолетов имеют палатки (Tent), заправочные машины (Fuel Track) и оборону от воздушных целей (AAA или SAM). Очень хорошо, если вы двигались скрытно и обнаружили на стоянке вертолеты Ми-28 и Ка-50, а сами остались незамеченными. Сразу осмотрите цели из кабины второго пилота при помощи ORT. Уничтожьте ракетами Hellfire те машины, которые стоят с запущенными двигателями (на боевом дежурстве). В таком положении они гораздо безобиднее чем в воздухе. Если вы не успели и вертолеты поднялись на перехват — у вас начались проблемы.

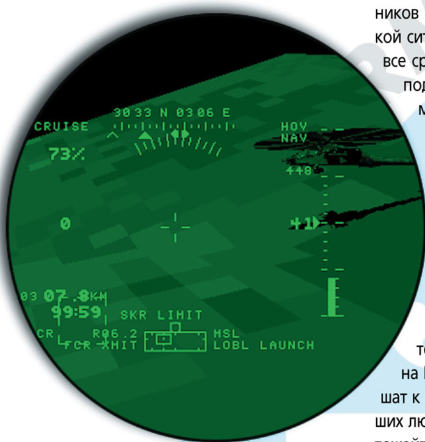
При неизбежности воздушного боя оцените местность и обстановку. Постарайтесь первым выпустить пару Стингеров — один по лидеру, второй по его ведомому. Отдайте команду своему ведомому «Weapons Free» и сразу «Attack ATA Targets» (ATA — «Air To Air»). Как только ваш ведомый отстреляется (он скажет «Stinger Away» или что-нибудь в этом роде), прикажите ему прикрывать вас («Cover Me») и переключайтесь на оптические сенсоры TADS. Для точной стрельбы из пушки вам понадобится лазерная подсветка цели. Включите лазер. На дисплее IHADSS (Integrated Helmet And Display Sight System) должно появиться «LASE TRGT». Не стойте на месте — разгоняйтесь, ныряйте между холмов, крутитесь, летите боком и хвостом вперед, меняйте резко направление и скорость. Старайтесь в любом положении держать цель своей оптикой (поворачивайте нос в сторону противника) и стреляйте из пушки. Потеряете его из виду, зазеваетесь, и он вас сразу прикончит. Постарайтесь оказаться в идеальной позиции — сесть на хвост противнику и держаться чуть выше. Применяйте вместе с пушкой неуправляемые ракеты. Старайтесь попадать ими в хвостовую балку вертолета противника или по главному ротору. Слушайте своего второго пилота: он все время говорит, где вражеский вертолет. Если ваш второй пилот скажет: «Oh shit, we're almost dead!», значит, вы слушали его невнимательно раньше и сейчас у вас будет полный рот земли.

Некоторые миссии потребуют обеспечить экскорт для транспортных вертолетов Black Hawk, Chinook или Super Stallion. Это будут операции по заброске и вывозу рейнджеров, спасательные миссии и захват ценных плен-



Не отпускайте сопровождаемые вертолеты вперед — лидируйте сами или держитесь чуть выше сбоку. В случае появления киллеров-перехватчиков... отправляйтесь им «в лоб» и отвлекайте на себя.





Корея интригует с самого начала. Это мощнейший рывок в качественную сторону симулятора Jane's и обилие новинок...

ников старшего офицерского состава. В такой ситуации старайтесь сметать с поля боя все средства ПВО по курсу маршрута. Приподнимитесь футов на 120-180 в начале маршрута, и ЗРК сами обнаружат себя. Не отпускайте сопровождаемые вертолеты вперед — лидируйте сами или держитесь чуть выше сбоку. В случае появления киллеров-перехватчиков Ка-50 и Ми-28 отправляйтесь им «в лоб» и отвлекайте на себя. Район посадки транспортных вертолетов должен быть очищен от противника полностью. При спасательных миссиях обращайте внимание на БМП и БРДМ, которые наверняка спешат к месту посадки, чтобы перехватить ваших людей. При захвате пленников не уничтожайте транспортные средства или сооружения, где находятся нужные десантникам офицеры. (Информацией об этом обеспечивает разведка перед вылетом — Mission Planning). Когда спасаете заключенных из тюрем и лагерей, не расстреливайте бараки. Валите только сторожевые вышки, солдат, бронемашины и грузовики.

В заключительной фазе конфликта бои происходят на окраинах Львова, куда движутся ваши танки. Оборона там крепкая. Постарайтесь издалека «снять» ПВО. На северо-западной окраине города есть несколько фабрик. Это хорошее место для укрытия и тщательной разведки местности. За заводскими трубами и химическими колоннами можно приподняться и просканировать район. Пересекать город лучше по одной из центральных улиц ниже уровня крыш зданий. Осматривайтесь на площадях и двигайтесь медленно. Город уже оставлен, но отступающие части могут оказаться прямо перед носом.

Одна позорная миссия выпадет на вашу долю в качестве последней (миссия № 50). Российская армия выводит войска с Украины и создает временную техническую базу, куда стягивает разбитые части для ремонта техники и отправки домой. Вам придется разгромить этот лагерь отступающей армии. Никакого героизма и военного смысла в этом нет, но без акта вандализма на этой базе вы не дождетесь встречи президентов США и России для подписания мирного договора и не увидите парад победы в штатах, где главным героем будет, конечно, ваш **AH-64D Longbow Apache**.

Часть Четвертая
Операция «Утренний Гнев»
OPERATION «MORNING FURY» — KOREA

Боевая задача

Корея интригует с самого начала. Это мощнейший рывок в качественную сторону симулятора Jane's и обилие новинок. Здесь и новый уровень «искусственного интеллекта» противника, и более активное взаимодействие пилота Апача с наземными войсками, и более крутые развороты сюжета с изменением обстановки прямо во время боевой миссии. Большое значение приобретает радиосвязь и умение оценивать ситуацию. Сопротивление ПВО стало более жестким и «умным». Танки и механизированные колонны вызывают по радио свою авиацию для поддержки и защиты от вас. Колонны движутся по дорогам, следуя продуманным маршрутам. Реки становятся реальной преградой для «неводоплавающих» в случае разрушения мостов. Разрушенные сооружения остаются таковыми в последующих миссиях, пока их не восстановят. На борту вашего вертолета появятся дополнительные системы и более точной станет летная модель. Прибавилось количество команд для радиообмена с ведомым. Визуальные модели объектов стали красивее, а самих объектов больше. Графика и звук скажут сами за себя. Пользователям «**AH-64D Longbow**» потребуется дополнительный CD-ROM «**Flash Point Korea**». «**Longbow Gold**» содержит этот сценарий в основном пакете. Jane's лихо подводит ситуацию под кризисную, обеспечивая настоящие разведданные по современной ситуации в регионе. Прогнозируется эскалация крупномасштабного конфликта вследствие коллапса экономической и политической ситуации в Северной Корее. Кампания раскручивается с сентября 1997 года. Вашему прибытию в регион предшествует ряд событий, определяющих обстановку. В январе 1996 года северокорейская армия проводит маневры, которые, по оценкам американских наблюдателей, имеют гораздо более высокий уровень боевой подготовки, чем все предыдущие учения. Отрабатываются действия авиации и сухопутных сил вблизи границы с Южной Кореей. Наряду с этим страну охватил общий продовольственный кризис. В апреле 1996 года генерал Гарри Лак, командующий объединенными силами США в Южной Корее докладывает о передислокации самолетов и вертолетов северокорейских ВВС ближе к границе. Новые места базирования расположены всего в шести минутах полета от президентской резиденции в Сеуле и штаб-квартиры американских войск. Северная Корея может атаковать Сеул в са-

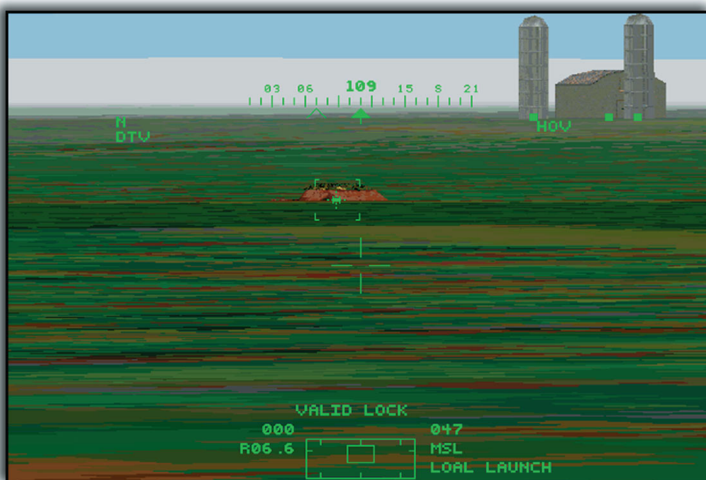




Очень много экзотических вооружений наряду с уже привычными ждет вас в горах Кореи. Особенности политического устройства страны позволят вам увидеть даже артиллерийские зенитные установки советской армии образца 1949 года.

мое сердце, даже не передвигая своих войск. Продовольственные проблемы обостряются, вынуждая Северную Корею принять помощь от ООН и своих традиционных врагов - Сеула. Все чаще происходит нарушение демилитаризованной зоны, которая разделяет две Кореи войсками КНДР. Пхеньян выходит с предложением о мирном договоре с США в обход Южно-корейского правительства, на что получает официальный отказ, т.к. Сеул должен быть обязательным участником подобного соглашения. Продолжается наращивание военного присутствия КНДР близ границы. Подтягивается дальнобойная артиллерия и разворачиваются системы ПВО. США начинают готовиться к ответным мерам. Происходит перевооружение авиации 2-го сухопутного дивизиона с вертолетов АН-1 Huey Cobra на АН-64А Apache. Создается новая вертолетная часть — 6-я Кавалерийская Бригада. Далее начинается выдуманный сценарий. Подводная лодка КНДР класса Sang-O вследствие неисправностей была вынуждена всплыть в территориальных водах Южной Кореи и после продолжительного боя оказалась захваченной. От капитана субмарины удалось получить информацию о плане вторжения КНДР в Южную Корею. Вы попадаете в Сеул в составе подразделения из семнадцати вертолетов **AH-64D Longbow Apache**. Вашу эскадрилью перебросили по воздуху на траспортных самолетах из Форта Худ (штат Техас). Личный состав и вертолеты были распределены на базах Сеула и Чанчона. В 21-00, 8 сентября 1997 мл. лейтенант Барнет, пилот американского разведывательного вертолета Кайова был атакован парой Ми-24 близ демилитаризованной зоны. Пилот вертолета погиб. Незадолго до инциндента Барнет успел передать изображения, полученные оптикой TADS, и радиосообщение. Сообщение и снимки подтверждали массированное движение войск КНДР в направлении Южнокорейского города Чанчон. Было обнаружено несколько сотен танков, конвой средств ПВО и передовая авиабаза Северной Кореи, укомплектованная МиГ-29 и Су-25. Численность сосредоточенных войск КНДР оказалась значительно большей, чем предполагалось аналитиками Пентагона. Контингент США в Южной Корее был явно недостаточным для адекватного противодействия в случае конфликта... Дальше слово предоставляется вам.







Не ждите, что танки или автоколонна будут спокойно «заниматься своим делом», если увидят вас или подвергнутся вашей атаке...

Информация о противнике

Очень много экзотических вооружений наряду с уже привычными ждет вас в горах Кореи. Особенности политического устройства страны позволят вам увидеть даже артиллерийские зенитные установки советской армии образца 1949 года. Основные танки северокорейцев Т-54, Т-55 и Т-62М. Есть в сценарии легкие танки-амфибии ПТ-76, бронемашины БМП-1 и БМП-2, самоходки СУ-122 «Гвоздика» и полевые 130 мм пушки. Мирно соседствуют радары 1970 г выпуска «П-12» на базе грузовика Зил-157 (Spoon Rest Radar) и суперсовременные Tin Shield Radar для обнаружения низколетящих целей, которые только начинают появляться на снимках в печати. Есть баллистические ракеты ближнего радиуса действия FROG-7 (Р-70 или «Луна-М»). Очень много традиционных ЗРК российского производства. В воздухе появятся новые оппоненты — китайская версия МиГ-19 (A-5C Fantan) и самый распространенный в России многоцелевой вертолет Ми-8. Спецназ КНДР активно использует носимые установки «Игла» (аналог американского Стингера). Такой набор вооружения и превосходно выполненные визуальные модели (каждая с характерным своим звуком) обеспечат вам весьма интересную кампанию.

Полезные советы

Корея имеет превосходный ландшафт для работы атакующих вертолетов. Горы и холмы чередуются с долинами, реками и озерами. Дороги петляют по ущельям. Много поселков и деревень. Океанский берег в зарослях джунглей. (Не могу удержаться, чтобы не отметить еще раз превосходное качество картинок в корейском сценарии). Дома и храмы имеют характерную для региона архитектуру. Основной профиль полета, который пригоден здесь — это классический NOE (Nap Of the Earth), повторение рельефа местности. Используйте ущелья и низины для подхода к цели.

Корейская кампания оснащена довольно «продвинутым» уровнем разумности противника. Колоссальный опыт Jane's Information Group в анализе военных данных привел к появлению совершенного «генератора поведения» для войск противника. Не ждите, что танки или автоколонна будут спокойно «заниматься своим делом», если увидят вас или подвергнутся вашей атаке. Они станут делать примерно то же самое, что делали бы вы на их месте: вызовут поддержку, начнут искать укрытие или перестраиваться для отражения атаки. Так что стрелять в Корее нужно взвешенно и «по делу». Иначе поднимете шум по всему стану врага.

Самолеты МиГ-19 (A5C Fanfan) будут атаковать вас и ракетами, и пушками в случае обнаружения. Здесь стоит обратить сильную сторону противника в слабую. Реактивный истребитель имеет приличную скорость по сравнению с вашей. Если он уже устремился в атаку и у вас не осталось шансов спрятаться - летите ему навстречу « в лоб». Он будет пикировать на вас, но из-за скорости, вашего встречного движения и необходимости все



Несмотря на то, что вы будете летать на вертолете Longbow, который оснащен радаром, почаще переключайтесь на оптические сенсоры TADS в полете и обратно на радар FCR.









больше опускать нос навстречу близкой земле, скорее всего, промахнется. Когда он просвистит над вами, делайте резкий разворот на месте при помощи педалей — и пару Стингеров ему в задницу!

Вертолетный бой в Корее очень стремителен и жесток. Обычно противник налетает сразу парой Ми-24 и парой Ми-8. Убирайте в первую очередь атакующие вертолеты (Ми-24), потому что у них есть ракеты «воздух-воздух». Еще раз скажу о полезности педалей (Купите их при первой же возможности, вместе с ручкой управления и сектором газа. Я имею в виду систему ThrustMaster, которая состоит из ручки управления ThrustMaster F-16 FLCS, сектора газа и тактической консоли ThrustMaster F-16 TQS и педалей ThrustMaster RCS. Все это богатство оснащено 19 кнопками и переключателями и позволяет обходиться вообще без клавиатуры. CD-ROM **Longbow** любой версии имеет специальную директорию «ThrustMaster» с программой-раскладкой клавиш для этой системы). Так вот, о педалях: Ми-24 — менее маневренная машина, чем ваша, но более тяжело вооружена. Крутитесь и втягивайте противника в маневренный бой среди ущелий на малой высоте. Пробуйте вертикальные маневры и пытайтесь сесть ему на хвост. Неплохо получаются атаки из засады — отрваться вперед на максимальной скорости (>200 kts), резко остановиться, зависнуть и спрятаться у самой земли в какой-нибудь горной складке, развернуться навстречу и вспороть брюхо вылетающим из-за склона горы преследователям. Не «уходите в себя» во время воздушного боя, а общайтесь с ведомым по радио. Комбинации разных команд помогут распылить внимание противника.

Когда приближаетесь к линии фронта (ее видно на страничке TSD Tactical Situation Display вашего многофункционального дисплея MFD в виде прерывистой линии, образованной маленькими квадратными скобками), определите тактику. Агрессивный вариант означает, что вы поднимаетесь повыше из режима висения, находясь на своей территории (поближе к своим средствам ПВО), и уничтожаете те зенитные средства противника, которые можно достать отсюда. В этом случае вы оповестите противника о своем визите и можете предполагать один или несколько воздушных боев впереди. После очистки территории от зениток устремляйтесь к своей цели на скорости 50-90 kts, повторяя рельеф местности по верхушкам холмов и гор. Второй вариант более долгий, но он похож на реальную тактику Апачей. Вы быстро и скрытно приближаетесь к линии фронта, проводите разведку дальнейшего маршрута при помощи сканирования радаром и оптикой, а затем начинаете медленно подкрадываться к цели, не обнаруживая себя. Скорость — 12-18 kts, высота 20-40 футов. Полет будет происходить не по верхушкам гор, а в ущельях и ложбинах. Некоторые миссии требуют уничтожения какой-то цели до конкретного времени. Например, намечен бомбовый удар по аэродрому противника в 19-20. Вы вылетаете в 18-30 с целью уничтожения зенитных комплексов на рубежах подхода к аэродрому. У вас меньше часа, чтобы добраться до цели и сделать свою работу. Иначе ваши штурмовики напорются на огонь зенитных ракет и не выполнят своих задач. В таком случае нужно комбинировать различные тактические приемы, избегать длительных задержек на маршруте и помнить о своей главной цели.



Несмотря на то, что вы будете летать на вертолете **Longbow**, который оснащен радаром, почаще переключайтесь на оптические сенсоры TADS в полете и обратно на радар FCR. Некоторых целей радар взять не может, в частности, одиночных солдат, вооруженных носимыми зенитными ракетами «Игла». Даже рядом со своей базой вы не в безопасности. Спецназ КНДР проникает вглубь вашей территории и имеет специальную задачу — уничтожать боевые вертолеты. Они могут расположиться в трехстах метрах от вашего пункта заправки FARP, так что будьте бдительны.

Не следует все время излучать энергию радара во все стороны. Это похоже на работу радиовещательной станции с единственным сообщением: «Я здесь». Включайте радар по мере необходимости и пользуйтесь его режимами. Если у вас реализм включен «по-взрослому» (EXPERT), то вы получите доступ к управлению разными режимами радара (шириной луча, направлением и дальностью сканирования, а также сможете переключать радар из постоянного режима автоматического сканирования в ручной одиночный режим — один проход лепестка диаграммы антенны при каждом включении на передачу).

Внимательно слушайте радиосообщения от наземных войск: они могут содержать разведданные и просьбы скорейшей авиационной поддержки. Те, кто выходят в эфир, сообщают свои позывные и квадрат, где происходят события (то и другое есть на вашей полетной карте). Если у вас проблемы с восприятием английского на слух, то сообщение можно бесконечно проигрывать снова (Ctrl-S), пока не станет ясно, о чем идет речь. Вы тоже имеете помимо основного радиопозывного, который не изменяется с момента первого запуска симулятора, специальный тактический позывной именно для данной миссии. Ваш позывной указан в материалах брифинга (можно посмотреть прямо во время полета Alt-N). Реагируйте особенно чутко на радиообращения, которые направлены в ваш адрес.

Корейская кампания не заканчивается операцией «Утренний Гнев». Вас ждет много интересных одиночных миссий (Single Missions), а также настоящая «утопически достоверная виртуальная реальность полета» в следующей версии вертолетного суперсимулятора — **Longbow 2**.

Часть Пятая, или «Продолжение Следует...» LONGBOW 2

Не останьтесь «на грунте» с появлением новейшего Апача — **Jane's Combat Simulations LONGBOW 2**. Он уже готов к взлету и поступил в продажу. Все, что говорилось выше, имеет силу, но с четырехкратной степенью реалистичности. «Длинный Лук» в новой версии не полетит на старой системе. Вам потребуется серьезная подготовка, но он того стоит, поверьте. Грядут большие баталии реальных пилотов в Internet. **Longbow 2** даст возможность сражаться не просто в одной миссии в режиме multiplayer. Это — настоящий театр живых актеров. Военные кампании будут динамично развиваться под воздействием реальных участников. Практически любой регион планеты во втором Апаче сможет стать горячей точкой и ареной сражений (не только в multiplayer режиме). Вы будете летать на атакующем **Longbow**, а также его знаменитых соплеменниках транспортном Black Hawk и разведчике Kiowa Warrior. Каждая машина подарит вам новую степень реализма и пакет особенных, присущих только этому типу впечатлений. Совершенно обновленный Graphics Engine даст в четыре раза более детализированные ландшафты, чем в предыдущих версиях. Вы получите динамику света, полутени, сумерки, «живую» полупрозрачную облачность и туманы. Каждый сценарий будет содержать различные типы земной поверхности в одной миссии (от степи до городских кварталов). Во время каждой новой игры вы сможете развязать совершенно непредсказуемую войну на основе разведывательной базы данных Jane's. Новый динамический генератор военных кампаний — патентованная новинка от Jane's Combat Simulations. События каждой миссии определяют процесс генерации миссии следующей и весь ход войны. Новые технологии позволили очень близко смоделировать саму динамику полета вертолетов, точнее выполнить бортовую авионику и поднять на новый уровень совершенство искусственного интеллекта компьютерных врагов. Для наслаждения всеми этими чудесами уже не пойдет «клавиатурно-мышиный» подход к компьютерным авиасимуляторам. Новое поколение компьютерного железа становится очень совершенным и дорогим. Пора определяться: если вы решили быть поклонником симуляторов и вливаться в мировую тусовку пилотов на Internet — покупайте необходимые атрибуты. Нужна и нормальная система управления (типа ThrustMaster или новее), нужен трехмерный графический ускоритель, 32-64 мегабайта RAM и процессор P200, ну а модем и выход в Internet — это уж само собой.

Good Hunting!

Col. Igor «Lancelot»
101-st Airborne Div.
Flight Simulations Century Club (FSCC)

СИ

ТРАГЕДИЯ В СТИЛЕ REAL-TIME

Сегодня нам предстоит окунуться в весьма топкое болото похожих и одинаковых игр и выйти из него если не с честью, то хотя бы живыми. Похоже, что путешествие по бесконечному списку названий различнейших real-time стратегий медленно, но верно заполняющих собой омут посредственности, займет у вас весьма и весьма много времени...

Сергей ОВЧИННИКОВ

Они приходят и уходят, побеждают и проигрывают, строят базы и колонии, разрушают колонии и опять-таки, базы. Они ВСЕГДА правы. Они командуют огромными армиями совершенно любых земных и внеземных существ. Они — великие полководцы прошлых, настоящих и будущих времен. И они считают, что являются самой авторитетной частью населения Вселенной игр. Как же — властители батальонов и взводов, батарей и отрядов, катапульт и боевых слонов: неужели они не самые главные в этой жизни? Все это им кажется, а на самом деле главные в этом мире мы. В мире стратегических игр действуют свои законы, живут самые различные персонажи, повествующие об историях жизни многовековой давности или весьма отдаленной будущности, ну а всеми действиями даже самых великих полководцев в истории управляем мы и только мы, игроки, поклонники жанра...

Сегодня нам предстоит окунуться в весьма топкое болото похожих и одинаковых игр и выйти из него если не с честью, то хотя бы живыми. Похоже, что путешествие по бесконечному списку названий различнейших real-time стратегий медленно, но верно заполняющих собой омут посредственности, займет у вас весьма и весьма много времени. И если в прошлый раз с ролевыми играми все, можно сказать, обошлось, то объем информации о стратегиях, самом-самом популярном на данный момент жанре, способен поглотить не только весь наш журнал, но захватить с собой и вас. В связи с этим я предлагаю строго ограничить наш сегодняшний обзор только действительно стоящими внимания стратегиями. Пусть не все они оригинальны до безумия, но ведь и клоны бывают нескольких сортов. (Можете представить, каково это — играть в клон второго сорта?)

Если ролевые игры в той или иной степени учат нас жизни, в конечном счете помогая освоить азы взаимоотношений личности и общества (стать «лишним человеком» в хорошей RPG очень просто), то стратегии служат на первый взгляд более «карманной» цели — всего лишь развивать логику, тактические способности и реакцию. И, несмотря на некоторую способность стратегических игр упрощать факты реальной жизни, сводить все потребности общества к тибериуму или лесу с золотом, все же из этого рода игрушек вы наверняка сможете почерпнуть парочку интересных идей по поводу того, «как сделать так, чтоб деньги не кончались». Совсем другое дело — методика добывания этих самых бесконечных денег, и тут классические real-time стратегии мало что дельное могут посоветовать. В принципе, я всегда считал, что компьютерные игры, да и вообще различного рода развлечения созданы лишь для того, чтобы компенсировать людям недостающие в их жизни ощущения, моделировать их искусственно. А так как человек, в принципе, существо крайне жестокое и способное на агрессивное и разрушительное поведение, то не стоит удивляться и огромному количеству игр с насилием на компьютерном рынке. Нет, я отнюдь не являюсь сторонником запрещения показа крови на экране, просто хочу отметить то, что в природе все очень и очень закономерно. Законы установлены для нас кем-то достаточно умным, чтобы продумать все до мелочей, достаточно вредным и подлым, чтобы позволять нам совершать столько глупостей; в этих законах действительно наверняка запрограммировано все, и даже компьютерные игры, явление, наиболее широко раскрывающее возможности любого человека, пусть только виртуально, не могут не подчиняться им. В стратегиях ведется активная подкормка одного из самых сложных аспектов природы человеческой души — жажды власти, полной, безграничной и безраздельной. И, как и в любом явлении природы, в этом аспекте имеются как положительные, так и отрицательные черты. Точно так же (ну, или почти так же) и сами игры этого жанра бывают хорошими и плохими. На этом позвольте закончить философскую часть вступления, весьма витиевато подтолкнувшую нас еще на шажок к пониманию того, что вполне естественно то явление, что даже компьютерные игры, даже стратегии, не только все не обязаны быть хорошими и интересными, напротив, для сравнения и более полного познания действительности сре-

Жанр в кризисе, но он не мертв. Кто знает, может быть, его возрождение уже началось? Ответ на этот вопрос мы с уверенностью получим после выхода в свет описываемых ниже шедевров, шедевриков и просто хороших игр. Итак, в путь!

ди них должны попадаться и неинтересные, грубо сработанные и совершенно убогие с точки зрения игрового процесса. Все.

Вскоре после начала разбора завалов пресс-релизов, демо-версий и всяческих цветастых коробок с не менее цветастыми книжками и совершенно бесцветными пластиковыми коробочками, буквально через пару минут, возникает большая проблема. А как все это классифицировать? Так как жанр у нас в распоряжении всего один, то данный критерий в разбиении большой темы на маленькие не подходит. Вполне возможна классификация по тематике, то есть космические стратегии, «наземные», фэнтезийные, и так далее. В данном случае мало того, что названия получаются по меньшей мере неэлегантные, но и пользы игроку от такого расположения нет практически никакой. Задача усложняется еще и тем, что в обзоре присутствуют игры смешанного жанра, стратегии с элементами RPG и даже Adventure (таков, например, российский Всеслав Чародей). Еще существует самый демократичный, но и самый неинтересный способ — распределение по алфавиту. Вместо всего этого мы предлагаем вам наиболее субъективный метод, на который вы, в случае несогласия с мнением редакции, просто можете не обращать внимания. В результате достаточно длинных рассуждений, занимающих все последующие двадцать с небольшим страниц текста, мы, в конце концов, постараемся вывести наиболее интересный проект наступившего года. Вполне возможно, что таких окажется несколько. Также мы рассмотрим и некоторые из только что вышедших «горячих» стратегических игр, и постараемся хоть как-то прояснить вопрос о перспективах жанра. Начнем мы с игр, которые, несмотря на некоторую оригинальность, все же вряд ли могут претендовать на звание игры года. В эту группу попадают клоны и некоторые проекты, пока что недотягивающие по уровню до хитов. Тем не менее, многие из них могут показаться вам интересными. В конце же обзора мы обратимся к тем играм, которые практически без сомнений должны взойти на Олимп стратегий, сразу же после своего выхода. У этих игр уже сейчас есть масса поклонников, жаждущих очередное творение с огромным нетерпением. Несмотря на высокую их популярность, мы все же постараемся быть беспристрастными в оценках и комментариях. А проверить это вы сможете, прочитав статью.

Ну, и под конец, почему Трагедия? Все очень просто — глядя на современное положение дел в игровой индустрии, нельзя с горечью не заметить, что необходимое меньшинство плохих игр уже давным-давно превратилось в большинство. Кризис жанра и отсутствие новых идей, подпитываемое временным коммерческим успехом клонмейкерства, подталкивают всех-всех на создание своих вариантов. Но далеко не все так уж плохо. Имеются все же игры, которые действительно способны вызвать живой интерес у играющей публики, вспомните хотя бы недавний весьма оригинальный Myth или так же неплохую Age of Empires. Будьте уверены, что и в данном обзоре вы наверняка найдете что-нибудь интересное и для себя. Жанр в кризисе, но он не мертв. Кто знает, может быть, его возрождение уже началось? Ответ на этот вопрос мы с уверенностью получим после выхода в свет описываемых ниже шедевров, шедевриков и просто хороших игр. Итак, в путь!

KKND XTREME

PC

...данное произведение может быть предназначено только для фанатов первой части...

Платформа: **PC**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Melbourne House**
Выход: конец 1997
Интернет: **www.ea.com**

Плюсы:
Улучшенная графика, добавление новых игровых режимов.

Минусы:
Однообразие игрового процесса, полное отсутствие оригинальности.

Резюме:
продолжение будет интересно исключительно поклонникам оригинального KKnD.



V	1
S	0
I	1
G	0
O	0
A	0

2

С игрой **KKnD** у многих стратегоманов связаны весьма странные воспоминания. С одной стороны, эта игра пришла как раз практически сразу после того, как всем надоело бесконечно рубиться в Command & Conquer и WarCraft II, и в этой связи **KKnD** был долгожданным подарком, освежившим восприятие жанра. С другой же стороны, после некоторого времени, проведенного с этой стратегией, становилось понятно, что большей откровенной «сдираловки» игровая индустрия, пожалуй, еще не знала. Единственной отличительной особенностью этой игры была лишь ее графика, по тем временам достаточно приличная. Так или иначе, рейтинги в прессе были чудовищно низки, а тираж настолько же высок. В результате, в погоне за очередной наживой, выпускается сборник дополнительных миссий, под названием **KKnD Xtreme**. Стандартная практика для большинства разработчиков, чуть улучшить графику, добавить юнитов, карт — и продать еще полмиллиона копий фактически того же самого продукта. В случае с **KKnD Xtreme** авторы пошли чуть дальше.

Графическое оформление игры изменилось к лучшему, и карта стала выглядеть чуть объемнее, а объекты четче. Но самым важным дополнением для тех, кто еще не успел вдоволь насладиться первоначальным продуктом, стали 20 совершенно новых миссий, созданных авторами в расчете на профессионалов, прошедших не только всю кампанию первой части, но и спокойно уничтожающих любое количество противников во многопользовательской игре. Миссии эти действительно очень сложны и велики, прохождение их требует скорее не стратегических навыков, а точного знания всех деталей карты, проходов, тропинок, дорожек и прочих замечательных мест, где можно укрыться от натиска врага. В большинстве этих миссий военные действия проходят, в основном, вне баз, поэтому игровой процесс приобретает характер набора головоломок, в которых юниты необходимо перемещать по карте в строго определенной последовательности, практически как в шахматах, но в реальном времени. Для игроков, не способных справиться с этой задачей, к add-on добавлено еще и руководство по прохождению как первоначальной игры, так и новых миссий.

Еще одной, несомненно, полезной новой функцией является режим skirmish, в котором можно сразиться на многопользовательских картах одновременно с пятью противниками-компьютерами. Этот режим, предназначенный, прежде всего, для тренировок, в multiplayer фактически приобретает



значение отдельного элемента игры, так как с пятью компьютерами играть значительно интереснее, чем с одним, к тому же, и количество дополнительных карт, заботливо нарисованных авторами игры, весьма велико. Конечно, этот пакет выгодно дополнил бы и редактор уровней или хотя бы карт, но, видимо, разработчики решили оставить введение этой функции на следующий раз (а именно, на KKnD 2, работы над которым уже ведутся).

Финальный вердикт таков: данное произведение может быть предназначено только для фанатов первой части, которые не способны дожить даже до продолжения. Весьма интересная игра для многопользовательского режима, **KKnD Xtreme** не показывает способностей увлечь игрока в варианте кампании с ее удивительно сложными и неинтересными миссиями. **СИ**



ARMY MEN

PC

Стратегия

На фоне... игры X-Com, сюжет Army Men выглядит всего лишь маленькой ракушкой, выброшенной в океан событий 2-й или 3-й Мировой.

Платформа: **PC**
Издатель: 3DO
Разработчик: **3DO**
Выход: март 1998
Интернет: **www.3do.com**



Одним из типичных заданий, например, может стать такое: пробраться в деревню и угнать грузовик, в котором противник привез боеприпасы для частей на фронте. Выполнив эту миссию, ваш отряд, состоящий всего из шести бойцов, может спасти сотни жизней своих товарищей.

как таковая является весьма многообразным жанром, в нем существуют большое количество разновидностей, зачастую прямо противоречащих друг другу. Двумя такими полюсами всегда были варгеймы, значительно более старый и «умудренный опытом» вид стратегических игр, и их новая, далеко ушедшая по популярности разновидность — типичные real-time strategy. Если военно-стратегические игры уделяли весьма большое значение самому процессу ведения боя, характеристикам военной техники, малейшим нюансам местоположения и прочим важным для придания игровому процессу большего реализма моментам, то в большинстве теперешних хитов все эти моменты были как минимум упрощены, а иногда и вовсе сняты за ненадобностью. Даже поклонники этих поджанров начали испытывать некоторую неприязнь друг к другу, называя одни стратегии аркадной переделкой варгеймов, а другие — тормозящими вариантами C&C на тысяче шестиугольных карт. Раньше варгеймы жили, как правило, в пошаговом режиме, но теперь эта эра в их истории, похоже, заканчивается, и затихнувшая на некоторое время борьба двух подходов к созданию стратегических игр разгорается с новой силой. В это же время делаются и попытки создания некоторых произведений, сочетающих в себе как элементы wargame, так и стандартной стратегии в реальном времени. Одним из ранних таких примеров должна была еще год назад стать **Army Men** компании 3DO. Игра много раз откладывалась, но теперь, похоже, в сильно измененном виде, она появится весной.

Army Men нельзя однозначно назвать типичной стратегией реального времени, так как здесь нет ни строительства баз, ни даже сколько-нибудь крупных сталкивающихся сил. Вся игра больше похожа на какую-нибудь пошаговую стратегию в стиле X-Com, живущую по



законам real-time игр. В отличие от X-Com, игроку в **Army Men** не дается возможности совершать действия, влияющие на глобальную модель развития сюжета, здесь нет ни науки, ни изобретений, ни даже карты мира или возможности манипулировать крупными базами. На фоне действительно судьбоносных для всего человечества событий игры X-Com, сюжет **Army Men** выглядит всего лишь маленькой ракушкой, выброшенной в океан событий Второй или Третьей Мировой. Вы командуете небольшим взводом, состоящим всего из шести подчиненных, и с помощью своих солдат, танков и другой боевой техники, должны выполнять всяческие мелкие поручения, для которых не требуется участия крупных военных отрядов. Это всяческого рода шпионаж, диверсии, разведка, разного рода эскортирование грузов или мелкие вылазки на территорию противника. Одним из типичных заданий, например, может стать такое: пробраться в деревню и угнать грузовик, в котором противник привез боеприпасы для частей на фронте. Выполнив эту миссию, ваш отряд, состоящий всего из шести бойцов, может спасти сотни жизней своих товарищей.

Разумеется, при таком масштабе (соотношение количества солдат с картинками на экране, их изображающим равно 1 к 1), графическое оформление должно строиться на других принципах, чем стандартные стратегии с их свободными просторами и редкими непроходимыми лесами. Мир **Army Men** на редкость хорошо детализирован. Так как действие, в основном, происходит в стандартноевропейской лесной полосе, то и ландшафт сочетает в себе холмики, пригорки, полянки, лесочки и поля с отдельно стоящими деревьями. Все это великолепие прорисовано в почти трехмерной графике с хорошо просчитанными переделанными из трехмерных моделей в спрайты юнитами и постройками. Также похвально и полное соблюдение масштабов. Смотровая вышка по росту выше солдат, как и положено, в 10-15 раз, домики в деревнях действительно оставляют впечатление, что в них можно не только уместиться, но и спокойно жить нескольким людям. Грузовик на дороге и вправду похож на настоящую машину, а не игрушечную машинку сына дизайнера игры. Имеется, конечно, и ряд недоработок, например, не вполне красиво наложенные тени и отсутствие эффектов освещения. Также многие объекты поставлены на карту таким образом, что за ними ничего не видно, а карту вращать в **Army Men** запрещено. Но это мелочи, значительно больше опасений вызывает реализация игрового процесса. Разработчики достаточно сильно отошли от правил wargame и

Army Men может похвастаться весьма детализированными картами









Столкновения один на один в этой игре не редкость.

поэтому практически не оставили бойцам никаких характеристик. Если кто-то из читателей сравнил **Army Men** с Jagged Alliance в реальном времени, то они, скорее всего, ошиблись. 3DO оставила в нашем распоряжении армию из шести юнитов не для того, чтобы добавить детализации игровому процессу, добавить индивидуальных черт каждому из персонажей, а лишь для того, чтобы сымитировать локальность, некоторую «одомашненность» игрового процесса. Разработчики говорят по этому поводу: «Мы не хотим, чтобы игрок чувствовал себя некоторым подобием божественного существа, подвешенного над картой и вольного делать все, что ему вздумается», но на самом деле они не убрали из своей игры этого ощущения. Но зато превратили это высшее существо в некоего ребенка, играющего в солдатиков. В принципе, игра отобрала как у поклонников wargame детализованность происходящего, так и у почитателей стратегий в реальном времени возможность для тактического маневра. Фактически, при выполнении миссий вас ставят просто перед некоей головоломкой. Найдите способ пройти по тропинке к тому дому, убейте охранника и возвращайтесь обратно. При этом если вы пойдете другим путем, то охранников будет не меньше, чем десять человек.

Задумка и основная концепция игры необыкновенно хороши и действительно интересны, но реализация идей разработчиков несколько обескураживает. При том, что игра еще не готова, я не берусь точно утверждать, что она не оправдает наших надежд, но все-таки, выбрав правильное и перспективное направление для создания своего творения, 3DO свернула с дороги и пытается, видимо в погоне за простотой интерфейса и легкостью для широкой массы играющего населения, создать приемлемый для этого населения ширпотреб. А для поклонников действительно серьезной стратегии это явно не то, что нужно. Хотя до марта еще есть время...

СИ

PC

CYBERSTORM 2: CORP WARS



Игровой мир

Перейдя в ныне очень модный жанр стратегий в реальном времени, Dynamix все же не стала уподоблять свой продукт стандартному клону, поэтому основные принципы прошлой серии во второй части были сохранены.

Платформа: **PC**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Dynamix**
Выход: весна 1998
интернет: **www.sierra.com**

постоянно испытывает огромную потребность в ведении боевых действий. Часть их них обязательно должна быть средневековыми разборками между князьями и мелкими королями, обязательно с магией, дворцовыми переворотами и прочей современной атрибутикой, почерпнутой из романтической литературы. Кое-кому из наших игроков требуются танки, артиллерийские орудия и десятки тысяч солдат, от грома крика «Ура!» которых можно запросто оглохнуть. Пожалуйста, игровая индустрия удовлетворяет и эти желания. Но большей части игроков хочется не только повоевать, но использовать при этом совершенно другие, ранее неизвестные человечеству виды вооружения, технологии грядущих дней. А особенно приятно сначала поучаствовать в схватках на гигантских роботах самостоятельно, а потом как бы пойти на повышение и стать командующим целого подразделения таких машин. Что ж, нет ничего невозможного, и вот уже появляются специализированные стратегии на базе роботосимуляторов. Самой первой оказался Cyberstorm, пошаговая стратегия на основе Вселенной игр EarthSiege, тогда, второго поколения этих игр. Теперь, спустя почти два года, Sierra собирается вновь выйти на этот рынок, на сей раз с новейшим симулятором EarthSiege3 (о нем мы уже писали не раз в нашем журнале), и стратегии в реальном времени по его мотивам. А вот об этой игре до последнего момента известно было немногое.

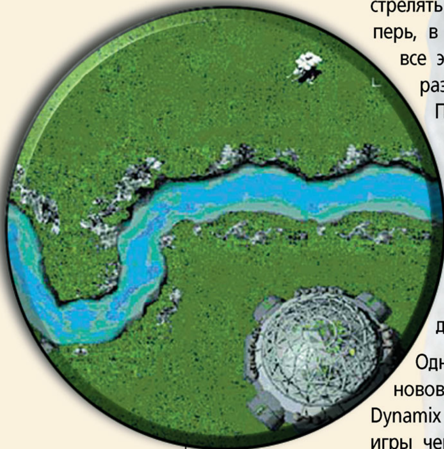


На самом деле **Cyberstorm2: CorpWars** не является прямым отголоском сюжетной линии ES3, но все же отдельные эпизоды композиционного построения этих игр совпадают. Начать хотя бы с того, что ES3 на сей раз делает большой упор на динамичность игрового процесса, сочетая его с уже присущей ранее серии точностью и выверенностью. На сей раз в игре уже нет ни «хороших», ни «плохих», а существуют лишь интересы огромного количества корпораций, которые в поисках ресурсов и легкой наживы борются друг с другом за контроль над множеством планет. Вам предстоит стать одним из командиров отряда такой корпорации и обеспечить ей доминирование в целой звездной системе. Противников будет семеро, все также с отрядами приславших их компаний. У каждой ресурсы в начале игры ограничены, но со временем, по мере завладевания планетами, ваши противники будут становиться все сильнее. Также, как и вы сами.

Перейдя в ныне очень модный жанр стратегий в реальном времени, Dynamix все же не стала уподоблять свой продукт стандартному клону, поэтому основные принципы прошлой серии во второй части были сохранены. Большое разнообразие юнитов, самые различные типы вооружения для них, многоуровневые карты с различиями в ландшафте — все эти параметры не были подвержены изменениям. Но кое-чем авторам, безусловно, пришлось поступиться. К примеру, каждая точка поля более не является шестиугольником, а превратилась в стандартный квадрат, что, естественно, некоторым образом уменьшит реалистичность схватки. Но самым досадным, и в то же время необходимым «дополнением» стало уменьше-



Многоуровневый ландшафт, достаточно интересные и большие по размерам карты должны сделать CS2 привлекательным для сетевых баталий.



Вся территория и объекты прорисованы скверно, в странной зелено-серой палитре. Возвращение к временам VGA-графики.

ние количества войск на карте. Если в пошаговом режиме вы могли спокойно командовать несколькими десятками юнитов, расставляя их правильно по карте, заботясь о вооружении каждого и отдавая им приказы, куда идти, стрелять и что вообще делать, то теперь, в рамках реального времени, все это оказалось невозможно. У разработчиков было два пути. Первый — упростить игровой процесс, убрать большую часть характеристик, или второй — просто уменьшить количество роботов. К счастью, был выбран второй, и детализованность поединков роботов в игре несомненно будет.

Одним из наиболее интересных нововведений в игровой процесс Dynamix считает возможность сетевой игры через Internet. Это раскрывает перед игрой большие возможности, так как опция Internet-сражений будет в **CyberStorm2** реализована на самом высоком уровне. На каждой карте смогут одновременно сражаться до восьми игроков, при этом будет вестись точный подсчет количества уничтоженных юнитов противника, потерь, а также, разумеется, побед и поражений. В добавление к системе рейтингов, Dynamix планирует еще и создание некоего виртуального мира, в котором будет показываться прогресс, совершенный игроками разных корпораций в сражениях за различные планеты и системы. Вполне возможно, что какой-нибудь сильный клан в конце концов, сможет выиграть Internet-баталию.

Помимо сражений в **CyberStorm2** необходимо уделять большое внимание экономике. Ваша корпорация добывает ресурсы на захваченных ей планетах, ведет торговые операции, строит базы , военные поселения, и частичный контроль за всем этим принадлежит вам. Частичный в смысле того, что вы только решаете, что необходимо построить или сделать, а вот сам механизм осуществляется без вашей помощи. В результате на деньги, оставшиеся чудом целыми после всех ваших финансовых авантюр, вы должны покупать вооружение, самих, собственно, роботов, а также тренировать специальных искусственных существ, биодермов. Да, **CyberStorm2** по сути своей является еще и весьма неплохим учебником по генетике и теории эволюции. Только вот все существа в этой игре создаются не естественным, а искусственным путем. Вам необходимо будет следить за уровнем токсинов в их крови, лечить от смертельных болезней, постоянно обучать, и все это ради того, чтобы тупой пилот не загубил в бою машину, стоимостью неизвестно во сколько кредиток.

Единственным, но весьма существенным недостатком **CyberStorm2**, по всей видимости, станет графика. Игра нарисована даже не просто примитивно, а из рук вон плохо. С одной стороны, те варианты скриншотов, что нам удалось увидеть, вполне могли оказаться тестовыми вариантами и никоим образом не относиться к графическому оформлению самой игры, но с другой, почему тогда эти картинки вообще появились на сайте разработчиков? Так как на этот счет сказать больше нечего, то можно лишь порекомендовать особо заинтересованным читателям отправиться на этот сайт www.sierra.com сразу после выхода финальной версии, или немного подождать, до появления статьи в нашем издании.

CyberStorm2 по всем параметрам должна стать весьма выдающейся игрой, интересной не только для поклонников этого весьма экзотичного жанра, но и для широкой аудитории. Но это случится лишь в том случае, если графическое оформление замечательных идей разработчиков будет соответствовать хотя бы обычному среднему уровню.

СИ

CHAOS ISLAND

PC

...весьма и весьма неординарный продукт...

Платформа: **PC**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **DreamWorks SKG**
Требования к компьютеру: Pentium 90, 8 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95, Win NT 4.0.
Интернет: **www.dreamworksgames.com**

Плюсы: Интересная игровая концепция, отличное музыкальное оформление.

Минусы: Крайне плохая проработка графики.

Резюме: Рекомендуется лишь особо ярким почитателям Стивена Спилберга или же его динозавров.

V 0 · S 1 · I 0,5 · G 0,5 · O 1 · A 1

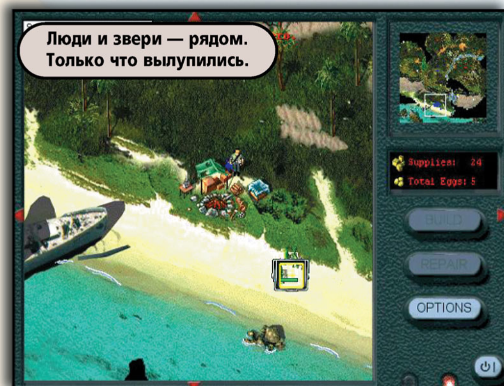
4

Перед нами одна из первых компьютерных игр, основанных на весьма интересной и жутко дорогой лицензии фильма Lost World: Jurassic Park, выпущенного на экраны кинотеатров еще летом прошлого года. Все интерактивные проекты по мотивам этого фильма выполняются «надомной» студией Стивена Спилберга DreamWorks, и **Chaos Island** здесь не является исключением. Фактически, это произведение можно назвать первой попыткой фирмы создать необыкновенную, наполненную множеством крайне интересных идей кассовую стратегическую игру. Упор здесь, конечно, делается не на особые черты проекта, а на престижную торговую марку. Наливай компания Кока-Кола в бутылки со своей этикеткой хоть нефть вместо знаменитого напитка, люди все равно автоматически покупали бы ее продукцию в течение некоторого времени. Точно так же и с продукцией, посвященной кассовому фильму. И в данном случае необходимо признать - то, что получили мы в итоге несколько не согласовывается с тем, что мы планировали увидеть.

Меня лично игра как сильно порадовала, так и не менее сильно огорчила. Дело в том, что **Chaos Island** представляет собой весьма и весьма неординарный продукт, показывающий, как мне кажется, новое направление для развития стратегических игр, и в то же время, DreamWorks очевидно не хватило опыта справиться с таким количеством замечательных идей и облечь их в «играбельную» оболочку. Но обо всем по порядку.



Знакомые лица из фильма теперь работают на вас.



Люди и звери — рядом. Только что вылупились.

Сюжетная линия игры практически в точности повторяет события фильма, и вам придется командовать целым войском, состоящим из звезд кино, которые, вдобавок ко всему, еще и приняли участие в озвучании игры. Итак, вы прибываете на остров с чисто исследовательской миссией, и параллельно на тот же остров высаживается огромный отряд охотников, которые хотят отловить большое количество динозавров для нового парка, который строится в одном из городов Тихоокеанского побережья. Вполне очевидна и ваша цель — предотвратить







Вот оно — царство спрайтов.

возможную катастрофу, и помешать варварам осуществить свою цель. Ну а дальше начинаются расхождения со сценарием фильма. Вы будете выращивать динозавров, чтобы эффективнее бороться с «захватчиками». При этом **Chaos Island** совершенно не походит на клон C&C с динозаврами, а трактует свою версию ведения боевых действий. Вам дается полный контроль за героями, которые обязаны создавать нормальные условия для выращивания динозавров из яиц. Ваши герои должны строить инкубаторы и искать собственно эти яйца, самых различных видов. Все припасы, найденные вами, сохраняются в течение всей игры, поэтому именно вам предстоит решать, когда и сколько динозавров вы хотите вывести. Соответственно, полностью отметаются и стандартные в этих случаях строительства фабрик по производству живой силы, и прочая бредятина, совершенно не стыковывающаяся с реальным миром. Только за подобный подход, наверняка не слишком популярный в среде поклонников различных примитивных аркад и содранных с чужих идей проектов, подкрепленных стильными лицензиями, игру стоит выделить из общего потока.

Убогость графики несколько выправляет звуковое и особенно музыкальное оформление. Великолепные оркестровые мелодии... ласкают слух...

В начале каждой миссии вам предлагается выбрать себе помощников, каждый из которых обладает различными важными жизненными качествами. В зависимости от степени умений и опыта каждого из героев, от вас требуется и соответствующая оплата их услуг. Как правило, из пяти персонажей на одну миссию удается выбрать двух-трех, поэтому необходимо тщательно обдумать необходимость в этом задании того или иного героя. Задания миссий варьируются от простых переходов из одной части острова в другую, минуя всех враждебно настроенных динозавров, до постройки базы (лагеря), создания боеспособного войска и направления его гнева в сторону базы противника. Всего миссий 12 штук, что несколько разочаровывает, правда, не сильно, так как до последней миссии вы, скорее всего, не дойдете. Персонажи в игре изначально созданы людьми, а не суперменами, поэтому даже не вздумайте самолично нападать на представителей фауны острова или же на отряды охотников, весьма хорошо вооруженные. Все, что вам нужно - это умело играть на противоречиях между различными видами животных, получая в результате необходимое воздействие.

Главным недостатком игры, как это не странно, является ее графическое оформление. На картинках **Chaos Island**, может быть, выглядит очень неплохо, благодаря красивому ландшафту (совершенно плоскому — этого на скриншотах не видно) и правильно подобранной цветовой палитре. DreamWorks, как и в других своих проектах в жанре 3D Action, отказались от применения текстур, поэтому каждая карта специально прорисована до мельчайших деталей, не несущих при этом никакого смысла. Полное отсутствие всяческой анимации усугубляет положение. Вода неподвижна, листва на деревьях как будто склеена «моментом», а персонажи являются просто спрайтами, наскоро нарисованными в Paintbrush. Никакой анимации у них также не наблюдается. Карта разбита на достаточно большие квадраты, поэтому плавности движения также не видно. Вообще при игре создается впечатление, что из графики просто вынута большая часть кадров, настолько неестественными кажутся передвижения героев.

Убогость графики несколько выправляет звуковое и особенно музыкально оформление. Великолепные оркестровые мелодии Джона Уильямса ласкают слух, помогают великолепно прочувствовать атмосферу фильма и игры. А разговоры персонажей, несмотря на стандартность фраз, тем не менее, подчеркивают характеры.

После ряда миссий нам предлагается в награду небольшой анимационный фрагмент, который, как правило, повествует о тяжелой жизни динозавров на острове. Все-то на них охотятся, похищают яйца из гнезд, заключают их в клетки, и даже убивают! Кошмар! Вообще игра не рекомендуется сторонникам Greenpeace, так как охрану окружающей среды она не пропагандирует, хотя и должна бы.

Финал таков. Если бы программисты **Chaos Island** провели над игрой хотя бы столько же времени, сколько и ее дизайнеры, нас ждал бы настоящий хит. А теперь время по-настоящему отличной игры от DreamWorks откладывается до выхода Trespasser. Хочется надеяться, что уж этот проект будет действительно выдающимся. Или там, где хорошо поработали программисты, места для дизайна не остается?

СИ

Красивые анимационные вставки помогают прочувствовать атмосферу.





Звоните!
Мы всегда предложим
Вам лучшие цены
MATCH PRICE

MPC CLUB

Мультимедиа Клуб

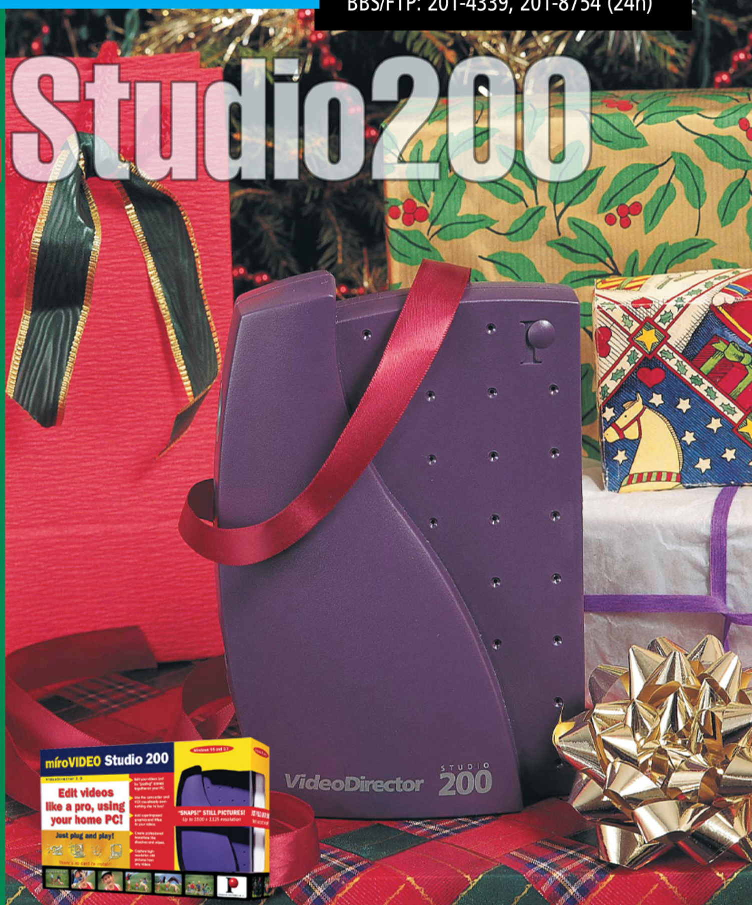
ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюменский ЦУМ:
(3452) 361-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2
E-Mail: azazello@online.ru
BBS/FTP: 201-4339, 201-8754 (24h)

...MPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ $399

miroVIDEO
PINNACLE SYSTEMS



Все познается в сравнении...

...так стоит выбирать лучшее.

Такому подарку каждый будет рад!

- Самая удобная и качественная система для видеомонтажа
- Настраивается за 10 мин и не требует специальных навыков
- Работает даже на 486-х компьютерах без ограничений по времени
- Обеспечивает качество VHS и S-Video на уровне профессиональных систем
- Совместима с любой бытовой и профессиональной видеотехникой (PAL)
- Все в одном - линейный монтаж, видеомикшер, процессор спецэффектов + оцифровка кадров (1550x1150)

Стань сам себе режиссером – результат гарантируем





MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDs PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING

НОВОСТИ

Продолжается «железная революция» среди производителей графических акселераторов – среди новых моделей, поступивших в розничную и оптовую продажу стоит отметить:



Diamond Stealth II (Verite 2000)
Diamond Viper330 PCI/AGP (Riva128)
ATI X@Play и **X@Work PCI/AGP (Rage Pro)**
Matrox M3D (PowerVR2)

Ожидаются поступления новых плат на основе 3Dfx Voodoo Graphics с 6 Мбайт ОЗУ:



miro High Score 3D
Canopus Pure 3D

Не сдают свои позиции “классические” модели:

Matrox Millenium II и Mistique 220
Diamond Monster 3D

Хорошие новости для тех, кто собирается купить себе новую звуковую плату — компания Turtle Beach Systems выпустила две новые модели, специально оптимизированные под современные мультимедийные и игровые стандарты (DirectX Sound, Surround 3D, Dynamic Patch Caching, Multi-channel DSP processing):

TB Malibu Surround и TB Daytona PCI
по цене они сравнимы с SB AWE64, ну а по качеству...

Компания CH Products представила новый комплект **CH Racing System** для авто-симуляторов (педали + руль) и универсальный джойстик **CH GameStick.**

Оптовый отдел: 943-9290,943-9293

ЗВОНИТЕ



Наши партнеры:

Москва

“Формоза” (м. Китай-город) 917-0125 • **“Компьютерный мир”** (м. Тургеневская) 928-7392 • **“Глэдис”** (м. ВДНХ) 974-6005 • **“R-Style”** (м. Отрадное) 903-6729, 903-6714 • **“Все для дома”** (м. Китай-город) 200-3118 • **“Марекс”** (м. Полежаевская) 195-6983 • **“Диал-Электроникс”** (м. Китай-город) 916-0046 • **“Астроваз-Информатик”** (ВДНХ) 181-9970 • **“Битман”** (м. Отрадное) 903-6818 • **“Новалайн”** (м. Авиамоторная) 273-8948 • Митинский рынок, место С-14 • Магазины **“Game Land”** • **“Линк”** (ВДНХ) 755-9548

Региональные

“Астерия Клуб” (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **“КО-Систем”** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **“Комплекс Про”** (г. Томск) (3822) 259-522 • **“O'Key”** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **“Player Club”** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **“Кит”** (г. Самара) (3462) 790-080 • **“ДИ&К”** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **“Велгас”** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST

— лучший источник информации о новых технологиях:
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

WARWIND 2: HUMAN ONSLAUGHT

PC

WarWind всегда славился не только величайшей сложностью для понимания, но и огромным количеством доступных вооружений и разнообразием рас. Все это осталось, при этом еще в значительной мере разбухнув.

Ну вот, наконец, и дошло до нас продолжение одной из самых странных игр 1996 года. Настолько странных, что поиграть в нее, по всей видимости, успели все. Разрекламированная разработчиками как новое слово в жанре стратегии в реальном времени, WarWind действительно оказался таковым. Но слова, как известно, бывают совершенно различными, иногда даже нецензурными и очень бранными по сути своей. Отзывы на игрушку были примерно такого содержания. Тем не менее, некоторым людям, полагавшим, что WarCraft II слишком уж примитивен по сути, эта игра понравилась. И вот, не изменившись, в принципе, ни на грамм, **WarWind 2** появился в продаже, по всей видимости, рассчитывая на выбор тех самых фанатов. Но время ушло далеко, и старые поклонники серии теперь заигрываются в Dark Reign (вполне соответствующий по всем параметрам — налицо и сложность, и примитивность графики, все атрибуты «настоящего искусства»). А что же WarWind? В этой маленькой рецензии постараюсь дать ответ, причем даже не на вопрос, насколько хороша игра, а вообще, изменилось ли что-нибудь со времен первой части.

Сюжет претерпел некоторые изменения, причем явно не в лучшую сторону. Как и раньше, противоборствующих сторон аж четыре штуки, но вот расстановка сил несколько изменилась. Obblinox и Tha'roon объединили свои усилия, точно так же сделали и две другие стороны из первой части игры, а вот взамен им появились новые непрошеные гости, желающие активно вмешаться в дальнейший дележ планеты. Это, конечно, люди, мы, то есть. При этом нас прилетело целых две разновидности, понятное дело, так же ненавидящих друг друга, как и все древние расы планеты вместе взятые.

Графика… Ох, отведу сейчас душу. Изменилось… абсолютно ничего. Как была игра подобна первой части WarCraft, так она и осталась, вот только требования системные, похоже, еще немножко подросли. Цветовая палитра просто дикая и от бесконечных ядовитого цвета озер и прочей местной планетарной экзотики просто режет глаза. Далее, объекты все не только двухмерны, но даже этого и не скрывают, напротив, радостно распластываются по земле, делая вид, что они вообще не объекты — а текстуры. Кстати, действительно, благодаря такой маскировке базу противника обнаружить становится трудно, сливается она, понимаете ли, с окружающим ландшафтом. При этом людские постройки не только не вписываются в пейзаж, а выглядят на его фоне просто нелепо.

Платформа: **PC**
Издатель: SSI
Разработчик: **Dreamforge**
Требования к компьютеру: Pentium 90, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.ssionline.com**



Плюсы:
Упорство разработчиков, зациклившихся на мысли, что на дворе 1995 год, и что игры под названием WarCraft не существует в природе.

V	1
S	0,5
I	0
G	1
O	1,5
A	0

Минусы:
Сверхоригианльность, выходящая за рамки разума

Резюме:
В эту игру нельзя играть, ее необходимо чувствовать. А потом говорить, что вы в нее играли. И что она вам понравилась. При этом необходимо улыбаться загадочной улыбкой. Улыбкой человека, вышедшего из зеленых болот War Wind II.

4



Графически WarWind практически не изменился

Интерфейс так же дик, как и вся остальная игра. При отдаче (попытке отдачи) приказа своему же собственному юниту, его приходится ловить, и это на отчаянно тормозящей карте, и пытаться тыкнуть как минимум дважды, сначала, чтобы вызвать менюшку, а потом, чтобы отдать приказ. Зато нет никаких проблем с ограничением количества армии, просто командовать вы сможете лишь тем числом воинов, какое сумеете контролировать без ущерба для себя или кнопок мыши.

WarWind всегда славился не только величайшей сложностью для понимания, но и огромным количеством доступных вооружений и разнообразием рас. Все это осталось, при этом еще в значительной мере разбухнув. Правда, люди своим появлением слегка подпортили замечательную сказочно-фэнтезийную оболочку игры, принеся с собой всяческие вертолеты и прочую техногенную белиберду. Поэтому играть не только не стало интереснее, но даже и слегка скучнее.

Игра как была всегда неким порождением абсолютного стратегического бреда с отличными характеристиками наций и большим количеством действительно разнообразных юнитов, так, собственно, этим бредом и осталась. Немножко (все-таки, чуть-чуть) стала получше графика, военных единиц стало на порядок больше, сложность еще возросла (!!!). Движок остался таким же замечательным, и тормозит на всех без исключения компьютерах, просто на более слабых (до P150) сильнее. Как близки друг к другу любовь и ненависть, так и сумасшествие и гениальность живут где-то рядом. Игра является клоном, единственным и неповторимым клоном себя самой. Она появляется, меняя лица (палочки в названии), но не меняя привычек. Это что-то типа авторского кино. С **WarWind II** я провел около полутора часов. После чего сказал «Все!» и радостно огляделся по сторонам. Вокруг был тусклый сероватый мир, ни капли не изменившийся за время моего отсутствия. А игра ничего… Только не совсем всех, вернее, совсем не для всех, а еще вернее, ни для кого. **СИ**



В игре все такое пестрое… Угадайте, сколько юнитов могло бы спрятаться на этом отрезке карты?

EVOLUTION

Вам будет дан полный контроль за ведением жизненного цикла всего вашего вида...

Платформа: **PC**
Издатель: Discovery Channel & Interplay
Разработчик: **Crossover Technologies**
Выход: февраль 1998
Интернет: **www.evolution.discovery.com**

Это происходит с нами не так часто, как могло бы. Но вдруг, как-нибудь за обедом, ковыряя ложкой в тарелке с уже порядком подостывшим супом, или в жуткой толчее трамвайного часа пик, мы вдруг задумываемся. Разумеется, о самом что ни на есть глобальном (ситуация безвыходна в обоих случаях — тянет на размышления), то есть о смысле жизни. Кто такой человек, зачем он на Земле, кто дал ему право думать о своем превосходстве над остальными населяющими планету тысячами видов? И главное, когда вся эта благодать кончится. Судя по трамвайной давке, очень скоро, а вот с супом сложнее — ведь его можно подогреть еще раз...



Evolution не настолько глобальна, чтобы задумываться о ваших проблемах с тарелкой злополучного супа, но все же пытается дать свой, весьма простой ответ на вопрос о смысле жизни. Ответ таков: играй в **Evolution** и ты сможешь это понять.

Игра позволяет вам проследить за развитием и становлением жизни на земле, в форме, ранее никогда не применявшейся ни в одной стратегии. Вам предлагается стать, нет, не генетиком-экспериментатором, вершащим свои злые дела над безобидными молекулами ДНК. И даже не Богом — творцов всех существ на грешной Земле. Не космическим пришельцем, кровожадно распыляющим частицы элементарных водорослей по планетам всей Галактики, выращивая будущее пропитание для себя (это уже что-то из нереализованного). Вы начинаете свой жизненный путь, вылезая из глубин моря на неприветливую пока сушу. На которой, скорее всего, проведете остаток своей очень долгой жизни. Вы — первое земноводное на планете. Совершив столь значительный эволюционный прорыв, природа отдает еще весьма беззащитное и совершенно местами беспомощное существо под вашу опеку. Само оно теперь не будет ни искать пищу, ни нападать на врагов, ни даже передвигаться между огромными вулканическими валунами в поисках убежища. Отныне это ваш юнит. Единственный и неповторимый. Ему предстоит прожить промежуток в 360 миллионов лет, и под конец стать венцом эволюции. Здесь вполне понятна условность, так как ваше подчиненное не является каким-то определенным существом, а олицетворяет свой вид в целом. Однако ответственность за целую жизнь, а главное, за прогресс, лежит только на вас. Быть может, через 360 миллионов лет вам удастся, наконец, узнать, является ли человек единственным ли разумным существом во Вселенной. Сразу скажу, что нет. В зависимости от ваших действий исходное существо, пройдя через добрых полторы сотни инкарнаций, превратится в один из семи возможных уже разумных видов. А вот когда начнется самое интересное, развитие этого разумного вида, компьютер безжалостно прервет общение с вами и будет доигрывать сам. В смысле, выведет призовой экран и скажет, что вы победили.

Evolution создается в тесном сотрудничестве с различными научными организациями, занимающимися проблемой эволюции. Вполне возможно, что среди многочисленных научных консультантов были и сотрудники уникального нашего Дарвиновского музея. Однако, при всех этих весьма подозрительных консультациях, разработчики заверили всех нас в том, что игра не будет напрямую ориентирована на образование, а вся научная часть создана лишь с той целью, чтобы не показаться идиотами в кругах образованных масс. Весьма похвально.

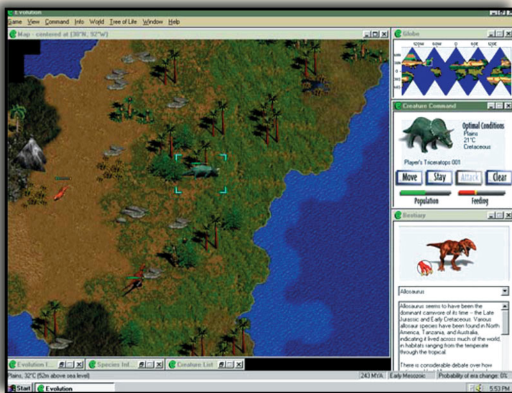
Вам будет дан полный контроль за ведением жизненного цикла всего вашего вида, включая поиски пропитания, миграции, и вообще все попытки сохранить жизнь своему подотчетному существу. С течением времени, в зависимости от всех факторов, в организме вида будут происходить различные мутации, постепенно двигающие вид вперед или назад по эволюционной лестнице. Разумеется, успешному выполнению вашей задачи будут мешать всякого рода катаклизмы, от землетрясений, падения метеоритов (очень больших), ледниковых периодов, и до столкновения планеты с кометами и повсеместным из-

Кто откажется проэволюционировать в этакого гиганта?





Вы — далеко не единственное существо в этом мире.



Количество разнообразных меню говорит о серьезных намерениях разработчиков

менением рельефа вследствие высокой вулканической активности. Все эти события, в жизни наблюдаемые не слишком часто, в мире игры будут происходить с завидным постоянством и скоростью. Дело в том, что охватывая игровым процессом 360 миллионов лет, авторам игры пришлось установить масштаб времени в 30000 лет в секунду, в противном случае у вас бы просто не было никаких шансов окончить игру быстрее, чем за две-три недели (можно и всю жизнь играть). А так, теоретически **Evolution** можно пройти и за несколько часов упорного времяпровождения.

В отличии от своей гениальной концепции, реализация проекта вполне стандартна, достаточно для того, чтобы графика не стала серьезным недостатком игры. Пейзажи вполне симпатичны, а список климатических зон весьма внушителен, от океана, вулканов и гор, до тропиков, лесов, степей и арктических пустынь. Каждый раз при начале игры моделируется новая планета со всеми этими зонами. Если преобразования на планете еще не завершены (с вероятностью на 95 процентов, на исходной планете еще появятся и новые материки, и горы, и моря), то в процессе, в результате вполне объяснимых физических явлений, на ней будет постоянно изменяться климат, а также и сам ландшафт, не говоря уже о биологических видах, которые будут сменять друг друга с большой скоростью. В этом-то бардаке вам и предстоит не просто жить, существовать, но и — шутка ли — эволюционировать! На каждого из видов животных разработчики потратили целых 100 кадров анимации, так что с безжизненными спрайтами, двигающимися по квадратам, вы в **Evolution** вряд ли столкнетесь. Напоследок хочу отметить, что игра эта явно не массовая, и далеко не всем она придется по вкусу. Однако настоящим ценителям точной и правильной, выверенной до последнего винтика стратегии, она, безусловно, понравится. Не стоит всегда гнаться за графикой и количеством уничтожаемых с обеих сторон юнитов в секунду. Взрывы и канонада тоже не главное. Часто хочется чего-то особенного, необычного. А **Evolution** действительно необычна, в меру красива, и правильна до совершенства. Думаю, что она поразит вас, как пустой трамвай в самый час пик. А может быть, это суп, вне зависимости от температуры, окажется настолько вкусным? Ради этого удовольствия стоит задуматься о смысле жизни...

СИ

WAR OF THE WORLDS

PC

...все действие кампании разворачивается на огромной карте, практически... повторяющей пейзаж... как раз недалеко от предположительного места действия романа.

Платформа: **PC**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Rage Software**
Выход: лето 1998
Интернет:
www.gtinteractive.com

Книжке под названием «Война миров» исполняется сто лет. Один из первых романов, посвященных такой модной ныне теме инопланетного вторжения, празднует свой вековой юбилей. И, как это довольно часто случается и в игровой индустрии, самый первый оказывается самым популярным и интересным. По крайней мере, на эту тему лучше Уэллса, по-моему, никто не писал. Вполне понятно, что англичане решили отпраздновать данное событие должным образом, поэтому одной из лучших компьютерных студий страны было дано задание — создать стратегическую игру по мотивам бессмертного произведения. Похоже, что издатель игры, небезызвестная GT, правильно подобрала команду разработчиков, и игра окажется способна предложить игрокам нечто большее, чем стандартный C&C-клон.



Марсиан немного, но их юниты превосходят земные не только по силе, но и по размеру

Структура игры очень необычна. Никаких миссий нет, все действие кампании разворачивается на огромной карте, практически в точности повторяющей пейзаж отдельно взятого английского ландшафта как раз недалеко от предположительного места действия романа. Специально для игры были обмерены множество квадратных километров британской земли, и в результате нас ожидает весьма красивый, и, главное, очень реалистичный ландшафт. Далее, на пути сложного и многотрудного дела по созданию real-time-стратегии стоит графика. Чтобы с нею особенно не возиться, Rage создали некий движок, действие которого до сих пор держат в тайне, лишь иногда потчуя застывшую в изумлении публику редкими картинками. На сих произведениях искусства перед нами предстает полностью трехмерный (по заверениям авторов, еще и свободно масштабируемый и вращаемый) пейзаж, в котором чудесным образом размещены такие же трехмерные текстурированные полигональные модели юнитов. Добавьте к этому настоящий 16-битный цвет и множество спецэффектов (до сих пор доступных лишь трехмерным акселераторам), и вы получите игру, в которой качество графики способно затмить остальные произведения этого жанра. Остается лишь добиться того, чтобы и игровой процесс в **War of the Worlds** был под стать ее великолепной визуальной реализации. Вот этим-то разработчики и собираются заниматься в ближайшие полгода.

Как уже было сказано, Rage отказалась от деления игрового действия на миссии, чтобы дать играющим шанс в большей мере влиять на происходящие события. В принципе, вся механика **War of the Worlds** сильно походит на военно-стратегическую игру, ввиду действительно большой глобальности событий и необходимости их широкого охвата. При этом реализация подобной идеи в корне отлична от других попыток перехода wargame в реальное время, типа Gettysburg. Там, чтобы облегчить игроку жизнь, вся кампания, собственно, одна большая битва, была разбита на множество кратких эпизодов, а военные части то и дело переходили из одного подобного момента в другой. В **War of the Worlds** же вам просто дается определенное количество военной техники, которая со временем будет пополняться, но не очень существенно, и дано общее задание, победить марсиан. При этом никого не волнует, как именно вы это будете делать. В вашем

Подбор вооружений в игре, надо заметить, значительно шире, чем он мог бы быть в распоряжении английской армии во время «Войны миров».



Сражения на закрытых пространствах (между этих гор, к примеру), заставят вас предпринимать неожиданные тактические ходы



Световые эффекты в игре проработаны очень качественно

распоряжении достаточно большая армия, которая сражается против совершенно неизвестных и превосходящих по техническому уровню сил. Познать тактику марсиан уже значит наполовину победить. Только вам решать, действовать ли широким фронтом, либо же пытаться нападать на отдельные отряды партизанским методом. Совсем другое дело, и другие проблемы, у пришельцев. Их очень мало, не более тридцати, поэтому каждая потерянная жизнь означает серьезное поражение. Механизмы марсиан совершенны, но не слишком приспособлены к земным условиям, так же, как и их собственные тела. Фактор внезапности и использование фирменных атак, способных посеять панику среди населения — вот те козыри, которыми вам надлежит воспользоваться, играя за врагов человечества.

Подбор вооружений в игре, надо заметить, значительно шире, чем он мог бы быть в распоряжении английской армии во время «Войны миров». Будучи командующим объединенной английской армии, вы можете использовать пехоту, артиллерию, авиацию и даже военно-морской флот, который обязательно будет ждать ваших команд, стоя



в морских бухтах. Людям, несомненно, придется проявить больше тактической ловкости, пытаясь заманить марсиан во всяческие овраги и пещеры, из которых врагам уже не удастся выбраться. Немножко отвлекшись от принципов реализма, авторы игры снабдили как людей, так и пришельцев всяческими необычными типами оружия, изобретенными человечеством несколько позже, чем во времена событий романа. Тем не менее, никаких лазерных пушек и ядерных ракет людям не дали.

Музыкальное сопровождение к своей игре разработчики взяли у известного английского композитора Джеффа Уэйна (Jeff Wayne), автора мюзикла **War of the Worlds**, уже почти пять лет удерживающего первые позиции во многих хит-парадах. Специально для игры этот композитор очинил еще около 45 минут музыки, так что от недостатка красивого звукового оформления **War of the Worlds** страдать не будет.

Несмотря на все заверения разработчиков и их вдохновленные пресс-релизы, пока с уверенностью сказать о грядущей популярности игры нельзя. Слишком мало пока известно, к тому же у нас в руках не было даже демо-версии. Однако проект выглядит очень прилично, и, думаю, его ждет большой успех, по крайней мере, в Европе. (В США всегда достаточно прохладно относятся к чисто европейским играм). А уж для поклонников Уэллса лучшего подарка и не найти. И обо всем этом мы узнаем летом. **СИ**

Немножко отвлекшись от принципов реализма, авторы игры снабдили как людей, так и пришельцев всяческими необычными типами оружия, изобретенными человечеством несколько позже, чем во времена событий романа...



SOLE SURVIVOR

PC

Платформа: **PC**
Издатель: Virgin IE
Разработчик:
Westwood Studios
Требования к компьютеру:
Pentium 90, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, 28800 модем или прямой доступ в Internet, Win'95
Интернет:
www.westwood.com

Плюсы:
Свежий подход к скрещению аркадного и стратегического жанра, интересный набор power-up'ов.

V 1, S 1, I 1, G 1, O 1, A 0

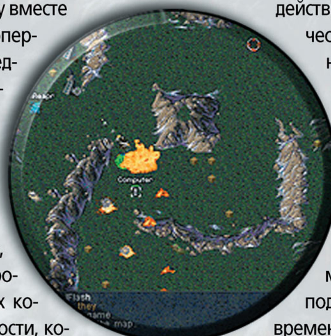
Минусы:
Необходимость подключения на достаточно большой скорости, отсутствие развития игрового действия в процессе прохождения. Однообразность карт, малое количество юнитов, невысокое качество графики.

Резюме:
Очередная одноразовая поделка Westwood пусть и достаточно отлична от своих предшественников, но в очередной раз не «оправдывает надежд».

5

Если задаться целью выяснить, какая из стратегических игр на данный момент является самой популярной, то вполне возможно, к окончательному выводу прийти будет крайне сложно. И результат будет непредсказуем. Но вот если попробовать найти десять самых популярных стратегий, то это будет значительно легче. И я ни капли не сомневаюсь в том, что в числе этой десятки будет и Command&Conquer. Своеобразное продолжение старого хита Dune II, оно стало даже популярнее своего предшественника. И, самое удивительное, Westwood умудрилась продать в огромном количестве экземпляров эту игру целых шесть (!!!) раз (Давайте посчитаем: Command& Conquer, Covert Ops, Red Alert, C&C Gold Win'95, Counterstrike, Aftermath). При этом единственным из сколько-нибудь существенных изменений в сериале было произведено в Red Alert, где была чуть подправлена графика и изменены внешние данные юнитов. Все. В дальнейшем же компания просто добавляла парочку миссий, карт для многопользовательской игры, иногда несколько новых юнитов, и тем не менее эти add-on'ы продавались тиражами по 100-200 тысяч экземпляров, то есть в совершенно невиданных доселе масштабах. На сей раз, уже в седьмой раз, Westwood вновь пытается вернуть нас к истокам стратегического мира, используя при этом несколько странный способ — сетевую аркаду.

Да, **Sole Survivor** не только не предназначен для серьезных любителей стратегии, но даже в чем-то противопоказан им. Судите сами. Вам дается один танк (или любой юнит по выбору из 15 видов), и помещается на очень большую карту вместе с парой десятков соперников, также пришедших поиграть на сервер. Интерес сводится к разъезжанию на своих танках по местности в поисках бесконечного числа бонусов, то тут, то там разбросанных по карте. Их количество и возможности, конечно, впечатляют. Можно не только увеличить скорость, броню, но и скорострельность, а также мощность оружия. Помимо этого, практически всегда найдется возможность подправить здоровье, или даже взорваться на этаком «подлом» бонусе. Все это было бы замечательно, будь **Sole Survivor** бесплатным internet-подарком для всех владельцев прежних версий игры. Но нет, это, оказывается, полноценная игра, и необходимо ее покупать в магазинном коробочном варианте. Ради пары-тройки часов достаточно приятного аркадного играния? Надоедает **Sole Survivor** очень быстро, и после таких возможностей сетевой игры, что предоставляет Ultima Online, все Westwood'овские изыски кажутся очень и очень пресными.



Sole Survivor позаимствовал движок от Red Alert, поэтому графика уродливой вам не покажется. При наличии действительно довольно качественного подсоединения к internet на скорости 24-28 Кбит/ сек, вы сможете играть совершенно спокойно. Вся музыка, звуки и карты записаны на Cd-ROM с игрой, поэтому необходимости в их постоянной подкачке не имеется. Со временем, видимо, появятся новые карты, еще более крупные, чем те, что имеются в распоряжении сейчас (они и так уже почти в два раза больше Red Alert'овских).

Говоря о **Sole Survivor**, необходимо отметить, что она является весьма оригинальным и интересным дополнением к Command & Conquer, но не предназначена для длительного времяпровождения. Поиграл — и выбросил. Тем же, кто ждет от Westwood чего-то большего и серьезного, придется, видимо, очень долго подождать Command & Conquer 2: Tiberian Sun.

СИ

SEVEN KINGDOMS

PC

Семь различных наций, находящихся под покровительством своих Богов, готовы доверить свою судьбу вашим мудрым рукам.

Платформа: **PC**
Издатель:
Interactive Magic/Бука (в России)
Разработчик: **Enlight Studios**
Требования к компьютеру:
Pentium 90, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95.
Интернет:
www.buka.ru;
www.imagicgames.com

Бывают стратегии легкомысленные, в которые хоть и играешь достаточно долго, но все же запоминается малое. Бывают и более серьезные, сложные, с малопонятной экономической системой или уж совсем заковыристым интерфейсом. Среди всех этих самых различных игр существует некий класс, весьма немногочисленный, но от этого не менее заметный. Это глобальные стратегии. Как бы сложны или непонятны они бы ни были, в сердце настоящего игрока память о них сохраняется надолго. И при малейшем упоминании их имен возвращаются чудесные воспоминания бессонных ночей и вечеров, проведенных за такими играми, как Civilization. Уже очень давно, со времени выпуска второй части «Цивилизации», нам не приходилось играть ни во что подобное. Казалось, что для этой цели подойдет Age of Empires, но нет, она оказалась хоть и хорошей игрой, но все же вышла за пределы допустимой простоты. Но не расстраивайтесь — с нами **Seven Kingdoms**. Без всяких сомнений, это на данный момент самая детализованная стратегическая игра в реальном времени, новая Civilization. Прежде чем бросить чтение и рвануть в магазин за игрой, прошу вас, приготовьтесь к тому, что общение с ней будет нелегким. Несмотря на все свои очевидные достоинства, **Seven Kingdoms** была создана, как бы это поточнее выразиться, не совсем для массового рынка.





Семь различных наций, находящихся под покровительством своих Богов, готовы доверить свою судьбу вашим мудрым рукам. Путь к победе в любом случае окажется очень нелегким. Начнем с того, что ни в первый, ни во второй, ни даже в третий раз, когда я пытался выиграть в **Seven Kingdoms** на самом простом уровне сложности, сделать это не удалось. Тогда стало понятно, зачем это в коробке с игрой находится такая толстая книжечка (спасибо фирме Бука, переведенная на русский язык). Мы-то, современные игроки, давно отвыкли от руководств, предпочитаем играть «сразу». В данном случае ничего не получится. Придется для начала усвоить краткий курс руководства средневековым племенем. От количества возможностей и объема многочисленных меню поначалу становится не по себе, но со временем постепенно приходит понимание исключительной необходимости всех этих параметров. В принципе, в **Seven Kingdoms** присутствуют практически все те меню, что обычно включаются в стандартные современные стратегии, но вот содержание их, а также количество разнообразных действий, которые можно предпринять с их помощью, приятно поражает. Возьмем, например, пункт дипломатии. Вы

Так как вероятность «постройки» юнитов начисто отвергается реализмом игры, соответственно, и воинских профессий в SK совсем немного. Зато различного рода боевых орудий можно строить достаточно заметное количество. Начиная с катапульт и баллист, и заканчивая мощнейшими пушками.

можете построить настоящую крупную шпионскую сеть, агенты которой, находясь в самых различных городах противника, будут постоянно баламутить население. Если шпион окажется на фабрике среди остальных рабочих, он также постарается испортить мораль, или же устроить небольшой саботаж, все это, разумеется, снижает производительность труда вражеских структур. Наибольший урон врагу может нанести лазутчик в войско противника. Он там постарается обязательно дослужиться до генеральского чина, а когда это ему удастся, с огромным удовольствием увлечет за собой все вражеское подразделение, которое отныне присоединится к вашему войску. Помимо шпионских войн, в рамках межгосударственных отношений вы можете заключать и разрывать торговые отношения, союзы, альянсы, а также (самое приятное), объявлять войну. Уровень сложности в игре определяется не количеством изначальных войск противника, а его активностью и агрессивностью по отношению к вам. Если врагов больше, чем один, то становится возможной игра на противоречиях соперников. Самое плохое произойдет, если они объединятся против вас, в этом случае уже никакая оборона не поможет.

Вашей основной задачей в процессе игры является распространение влияния вашего королевства на окрестные города и деревни. Никто из местных жителей просто так не перейдет на вашу сторону (вообще, если хотя бы кто-то пришел к вам на службу без видимой причины, то считайте, что он практически стопроцентно — вражеский шпион). Местных необходимо убеждать, уговаривать, снабжать всеми благами цивилизации, развивать с ними торговые отношения, и вообще вести себя по отношению к ним, как самые лучшие приятели. Вот кратенький список необходимых минимальных действий, направленных на ослабление сопротивления вам местного населения какой-нибудь деревни. Постройте форт, и разместите в нем очень сильного лидера, потом зашлите в деревню шпиона с заданием понижать мораль, затем развивайте торговлю. Так, мало-помалу, сопротивление может сойти практически на нет, и тогда деревня почти что у вас в руках.





Совершенно нетипичным для стратегий в реальном времени путем пошла **Seven Kingdoms** и в отношении количества доступных вооружений. Так как вероятность «постройки» юнитов начисто отвергается реализмом игры, соответственно, и воинских профессий в **SK** совсем немного. Зато различного рода боевых орудий можно строить достаточно заметное количество. Начиная с катапульт и баллист, и заканчивая мощнейшими пушками. Различия же между солдатами заключаются не в их внешнем виде, а в опыте и некоторых других характеристиках, которые постепенно могут повышаться в боях или в бесконечных тренировках в фортах. Боевые действия в умеренных количествах также способны повысить мораль ваших подчиненных. Помимо собственных деревенских жителей, которые при случае могут стать и воинами, и шпионами, и строителями, и учеными, вы можете нанимать в свой коллектив профессионалов из других королевств или независимых поселений. Эти люди, обладающие весьма большим опытом в определенных областях, особенно помогут вам на начальной стадии игры.

Порой в мире **Seven Kingdoms** происходят различные погодные катаклизмы, всяческие наводнения, землетрясения, наконец, даже самый элементарный снегопад и грозы. Если первые грозят серьезными разрушениями и потерей урожая, то другие просто немножко мешают жить всем окружающим людям, замедляя скорость передвижения караванов и войск, и тем самым значительно снижая доходную статью вашего бюджета. Торговле в **SK** уделяется особое значение, и потенциальная прибыль от совершения торговых операций с соседними дружелюбными королевствами может оказаться весьма ощутимой для вашего кошелька. Торговать можно сырьем, или же готовыми изделиями, производимыми на фабриках, и, разумеется, готовой продукцией торговать несколько выгоднее. Не стоит становиться сырьевыми придатками своих соседей, так как они станут использовать вас исключительно как промежуточное звено своих спекуляций. Хорошо налаженная экономика — ключ к успеху в военных действиях. Если построенная вами экономическая модель хорошо работает, соседние государства уже не осмелятся вероломно нападать на вас, будучи уверены в том, что вы способны дать весьма ощутимый отпор. Ведение войны реализовано в **Seven Kingdoms** в достаточно примитивной форме подобия WarCraft II, только с несколько меньшими возможностями по маневрированию юнитами и большим количеством крупных и очень крупных сражений.

Графическая сторона игры выполнена не настолько блистательно, как ее экономическая модель. Картинка абсолютно плоская, а фигурки персонажей анимированы достаточно примитивно. Единственными красиво сделанными графическими «довесками» являются погодные эффекты, особенно вспышки молний, и достаточно красивый снег. Здания прорисованы также весьма схематично, безо всяких попыток соблюдения масштабов. При этом, если WarCraft II хорошо имитировал трехмерность построек и юнитов, то **Seven Kingdoms** даже не пытается этого делать, оставаясь совершенно плоским.

Сотрудники Enlight Studios совершенно точно являются поклонниками классического направления в музыке, и тем приятнее слушать великолепные небольшие оркестровые темы, действительно мастерски исполненные и не менее мастерски вставленные в игровой процесс, идеально дополняя его. Классические пристрастия разработчиков чувствуются не только в музыкальном оформлении — они в **Seven Kingdoms** встречаются практически во всем. Сразу видно, что Enlight, а конкретно, создатель игры Тревор Хан (Trevor Khan), ранее подаривший миру чудовищно громоздкий, но все же совершенный Capitalism, до сих пор при создании своих произведений ориентируется не на потребности основной части рынка в бесконечном числе клонов, а действительно на настоящих ценителей жанра стратегии, для которых сейчас мало что делается. Думаю, что до момента выхода Alpha Centauri еще одного великого человека в игровой индустрии, Сида Мейера, такой детализованности, продуманности и, в результате, настоящей интересности нам увидеть не удастся.

СИ

Kingdom	Reputation	Status	Allow Attack	Allow Trade	Trade Amount
Adrocames's Kingdom	2				
Audbjorn's Kingdom	(7)	Neutral	Yes	Yes	$200
Aristippos's Kingdom	1	Neutral	Yes	Yes	$700
Ah Bolon Tun's Kingdom	(7)	Neutral	Yes	Yes	$0
Ditton's Kingdom	(1)	Neutral	Yes	Yes	$500

Information | Diplomacy | Diplomatic Log

Плюсы:
Свежий подход к скрещению аркадного и стратегического жанра, интересный набор power-up'ов.

V 1
S 1
I 1
G 1,5
O 1,5
A 1

Минусы:
Необходимость подключения на достаточно большой скорости, отсутствие развития игрового действия в процессе прохождения. Однообразность карт, малое количество юнитов, невысокое качество графики.

Резюме:
Очередная одноразовая поделка Westwood пусть и достаточно отлична от своих предшественников, но в очередной раз не «оправдывает надежд».

7

M.A.X.2

Главным козырем разработчиков стала новая система генерации ландшафта под названием 3D Paralax Scrolling...

Платформа: **PC**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Interplay**
Выход: весна 1998
Интернет:
www.interplay.com







MAX2 не является обычной переделкой первоначальной игры, в исходный вариант действительно введено множество дополнений...

Существует такая, не слишком удачливая, разновидность компьютерных игр, особенно среди стратегий, в которые практически невозможно играть. Нет, я не говорю про маленькие проекты таких же маленьких компаний, тщетно пытающихся встать на ноги, речь идет о хорошо разрекламированных проектах, выхода которых игровой мир ждал с огромным нетерпением. Типичным примером здесь может послужить игра MAX, долгое время (до своего появления на рынке) считавшаяся одним из самых выдающихся произведений в стратегическом жанре. Да, в MAX было все: и бои в реальном времени, и действительно крупные карты, и огромное разнообразие юнитов и построек, и действительно мощная модель развития, позаимствованная чуть ли не из Master of Orion. При этом игра обладала совершенно непонятной графикой, очень странным интерфейсом и вообще парадоксальным моментом постоянного переключения из режима реального времени в пошаговый. При этом, не разбираясь в малейших тонкостях игрового процесса, понять или предсказать, когда совершится это переключение, было совершенно невозможно. Несмотря на все недостатки, игра имела успех у достаточно широкой аудитории и, видимо, заняла свое достойное место на пылящихся полках множества игроков. И все бы с радостью забыли о существовании MAX, если бы не было объявлено продолжение. Разумеется, под очень знакомым девизом: «MAX, каким он должен быть». Далее нам предстоит разобраться, действительно ли игра достойна своей рекламной кампании, не вешают ли нам разработчики в очередной раз лапшу на уши. Похоже, что все-таки, на этот раз, нет.

Как и ранее, **MAX2** представляет собой совершенно уникальный сплав real-time и пошаговой стратегии, на сей раз несколько более четко разделенных. Имеется также и отдельный режим только реального времени, либо же исключительно пошаговый. В игре восемь различных рас, выросших из трех изначальных рас Conkord. Соответственно, различия между этими тремя принципиальны, у родственных же рас этих различий не так много. Тем не менее, вполне обоснованно говорить о введении в игру восьми полноценных отличных друг от друга наций. А для стратегии в реальном времени это чуть ли не рекорд. В данном случае сравнения с такими играми, как Age of Empires неуместны, поскольку различия рас там сводятся лишь к элементарным бонусам при постройке, обороне или атаке.



У каждого из юнитов в игре имеется собственный набор характеристик

MAX2 не является обычной переделкой первоначальной игры, в исходный вариант действительно введено множество дополнений, а техническая сторона вообще полностью изменилась. Ряд технических нововведений используется в стратегических играх впервые, и поэтому заслуживает отдельного внимания.

Главным козырем разработчиков стала новая система генерации ландшафта под названием 3D Paralax Scrolling, позволяющий не только создавать трехмерный ландшафт, но и делать это практически с полной свободой. Не секрет, что в современных стратегиях наподобие Total Annihilation или более примитивного Dark Reign, размер и высота различных гор и холмов, а также впадин, строго фиксированы, и не могут превышать некоей уровневой отметки. Эта проблема уровней фактически не позволяет создавать эффект трехмерности, когда находящийся дальше или ниже от камеры юнит выглядит меньшим, чем тот, который находится ближе. А в реальном мире это, как вы сами понимаете, очень даже возможно. Новый движок Interplay позволяет создавать как раз такие эффекты, при этом не накладывая никаких ограничений на размер единиц ландшафта. Только в **MAX2** вам, по всей видимости, удастся найти такие горы, овраги и ущелья, каких игровой мир еще не видывал. Разумеется, игровые юниты состоят из полигонных моделей, и по мере прибли-

Шикарная цветовая палитра... и очередные изыски интерфейса. С какой стороны он появится в следующий раз?



Интерфейс в M.A.X.2 ну уж очень гибкий. Изворотливый даже










КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ








Вехи разных этапов творчества Гребенщикова: петербургская квартира, подъезд с рисунками на стенах, чердак со старыми вещами, православный храм, древние святилища Британии, Египет и Тибет свернуты в Пространстве и Времени и помещены в виртуальный компьютерный Мир. Вашим гидом в этом Мире будет сам Б.Г., а предметы Мира хранят песни, видеоклипы, запись фестиваля Тбилиси-80, и другие раритетные видеоматериалы.

Собрав все песни, вы можете попасть в недоступные доселе области "Кольца времени", где вас ждут малоизвестные записи Б.Г.

Также вы найдете дискографию и тексты песен "Аквариума" и Б.Г., фотоальбом с коментариями друзей и соратников, посетите выставку картин Бориса Гребенщикова.



ÅКВАРИУМ

2 CD

Компания "БУКА", Москва, Каширское шоссе, д. 1, кор.2, т.111-5156, http://www.buka.com, e-mail: buka@dol.ru

Бука



Если какой-нибудь экземпляр вашей техники ненароком свалится в какую-нибудь пропасть, то, скорее всего, вам его больше увидеть не удастся.



Горы действительно бывают Очень большими

жения к камере будут как бы «расти», а в случае, если им придется спускаться по склону холма, то они удалятся от вашего взора. Если какой-нибудь экземпляр вашей техники ненароком свалится в какую-нибудь пропасть, то, скорее всего, вам его больше увидеть не удастся. В мире **MAX2** полностью действуют основные законы физики. От ударов военная техника может быть отброшена назад, перевернута, сила притяжения держит ваших воинов на поверхности, и в случае отсутствия оной они непременно свалятся вниз. Плюс ко всему, вам дается полная свобода выбора угла и высоты обзора происходящего на карте. А выбор этот заключается в 50 различных вариантах положения того самого прибора, который позволяет вам видеть поле боя.



Небольшое горное озерцо. Вот только почему зеленое?

Из-за необыкновенной сложности трехмерных ландшафтов, авторы игры решили полностью отказаться от «квадратичного» метода построения карт, когда вся территория размечается на квадраты, и в каждом из них возводится, как правило, текстурированное изображение. Карты в **MAX2** являются совершенно нерасчленимыми трехмерными моделями, и никаких квадратов, шестиугольников или прочих разметок на них не имеется. В связи с этим появляется и необыкновенный простор для реализма, так как боевые единицы больше никаким образом не зависят от разделения карты и вольны свободно маневрировать в любом направлении. При всем этом авторы игры, как это и положено при выходе второй части своего произведения, дают нам возможность попробовать себя в создании собственных карт и даже уровней. Так как построение карты ведется не по квадратикам, то и редактор, который Interplay включит в версию **MAX2**, будет не совсем обычным.



Вообще редакторов будет два. С помощью одного вы сможете создавать самые разнообразные ландшафты, а другой пригодится в том случае, если вам понадобится на уже готовую карту нанести какие-то постройки или военные силы.

MAX2 является игрой с очень сложной структурой, поэтому без действительно удобного интерфейса, которого так не хватало первой части, на этот раз не обойтись. Похоже, что авторы не только постарались предоставить игрокам все рычаги управления своей армией и базой, но даже чересчур преуспели в этом деле. Судите сами.

Такая порой действительно необходимая вещь, как назначение точных маршрутов для своих подчиненных, для патрулирования местности или каких-либо других целей, в **MAX2** не только имеется, но и приобретает какое-то глобальное назначение. Ну зачем, спрашивается, обыкновенному игроку (знаете сколько?) 256 (!!!) возможных точек маршрута? Это, конечно, замечательно, что можно буквально попиксельно проводить каждый из своих юнитов, но по-моему, что-то многовато. Но это еще не все. Interplay решила ввести в эту довольно стандартную процедуру ряд совершенно уникальных параметров. Теперь, например, вы совершенно спокойно сможете назначать маршрут, включая в него возможные атаки противника, давать сложные команды, даже частично программировать возможное поведение военной техники.



Также Interplay вводит в **MAX2** несколько измененную систему команд, немного непривычную, но зато более универсальную, чем в большинстве стратегий. Теперь, без прикасания к основному меню, что всегда довольно неудобно, вы будете иметь доступ к большему числу команд, таких, как, например, патрулирование. Все это поможет игрокам действительно рационально использовать новые возможности ваших юнитов. А то в Dark Reign, например, из-за большой запутанности интерфейса, большинство игроков просто не пользовалось всяческими «наворотами», которыми разработчики снабдили игру. Фактически все сводилось к стандартному управлению из Command & Conquer. Помимо назначения маршрута следования для одного отдельно взятого юнита, **MAX2** также позволяет вам достаточно просто снабжать командами и целое подразделение, что, несомненно, будет весьма удобно. При управлении группой солдат вы можете заставлять их передвигаться со скоростью самого медленного юнита, или же по принципу «каждый сам по себе». В отличие от Red Alert, в котором также имеется такая опция, возможность равномерного или «разбросанного» передвижения вызывается не с помощью отдельной команды, а выделяется как опция в главном меню и далее выполняется всеми подразделениями без отдельного напоминания.

На фоне великолепных ландшафтов даже полигональные модели юнитов выглядят несколько примитивно





Одним из самых приятных моментов для большинства стратегических гурманов станет огромное количество разнообразных построек и юнитов, которые можно в этих зданиях производить.













На море строить базы небезопасно. Ну вот, я же предупреждал!

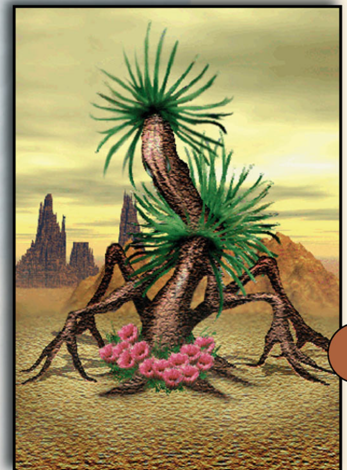


Если первая часть игры никак не могла похвастаться удобным интерфейсом, то во второй это положение обязательно будет исправлено. В зависимости от типа миссии, которую вы в данный момент выполняете, а также от полезности того или иного набора дополнительных команд, обычно находящихся во многочисленных меню, вы можете по собственному желанию редактировать интерфейс, оставляя в нем только самое нужное. Также для любителей «правого» или «левого» типа расположения интерфейса, **MAX2** предоставляет возможность использовать любой по собственному выбору. Если же вы - совершеннейший оригинал, то можете расположить его хоть сверху, хоть снизу. Также при желании панель можно минимизировать, и тогда она будет появляться исключительно в те моменты, когда будет необходима.

Еще одной действительно революционной чертой **MAX2** станет, казалось бы, совершенно бесполезная функция паузы. Но дело не в том, что в игре имеется возможность остановить действие, а в том, когда эта пауза будет применяться. А это произойдет тогда, когда вы выберете юнит. Все, отныне в пылу сражений вам уже не доведется глупо таскать свои войска между обстрелами, чужими юнитами и устраивать полный бардак с соответствующими ему потерями. Теперь вы спокойно можете выбрать группу своих солдат, хорошенько подумать, и уж тогда направить их туда, где они действительно необходимы. Конечно, от этой опции сильно страдает реализм игры, но зато как увеличиваются ваши возможности! Само собой, этот режим совершенно необязателен, и вы его можете выключить его в любой момент.

Одним из самых приятных моментов для большинства стратегических гурманов станет огромное количество разнообразных построек и юнитов, которые можно в этих зданиях производить. Авторы позаботились о том, чтобы не только снабдить игроков сотней различных картинок и анимаций, но действительно сделать солдат и технику различными по своей сути. Все стандартные человеческие военные силы, как правило, основаны на чистой механике, поэтому все, что можно сделать с поврежденным юнитом — это попробовать его починить. Зато инопланетяне вживляют в свои механизмы всяческие биологические компоненты, поэтому их технология позволяет военным формированиям не только чиниться, но и лечиться. Разнообразие в типах оружия, количестве его, средствах передвижения и способе постройки в **MAX2** действительно очень велико. Но, как обычно, все юниты, какими бы разными они ни были, можно распределить по условным категориям наземных, водоплавающих и воздухолетающих. И тут ничего по-настоящему нового разработчикам придумать не удалось.

Так же как наука бесконечно движется вперед, и конца различным достижениям не видно, создатели **MAX2** решили не ограничивать человечество в познании совершенства, поэтому научные изыскания ваших ученых в игре могут продлиться бесконечно долго, последовательно улучшая то один, то другой аспект вашего существования. Особо важными являются технологии, которые вы можете получить в результате контактов с кланами, именно эти научные достижения позволят вам создавать новые виды оружия, и улучшать характеристики ваших войск. Как правило, за такие приятные моменты придется достаточно прилично раскошеливаться. Имеется и другой, сугубо научный способ улучшить ваши войска. Посадить ученых в лабораторию, пусть думают. Рано или поздно, но гениальная мысль



придет им в голову, и вы получите ощутимый прирост производительности ваших фабрик, или же улучшение дальности стрельбы ваших снайперов. Как ни странно, третий способ является наиболее простым. В зависимости от того, как ваши войска ведут себя в битвах, как проявляет себя в бою каждый солдат, соответственно, его жизненный опыт начинает подсказывать, как лучше стрелять, как точнее попадать в цель, и так далее. Как видите, возможности по тренировке ваших подчиненных имеются более чем широкие.

И так, фактически, в каждом аспекте игры. Несомненно, **MAX2**, как и его предшественник, является выдающейся игрой. Такого количества разного рода невообразимых дополнений и усовершенствований вы наверняка нигде не увидите. И вопрос тут только в одном - разделит ли **MAX2** судьбу своего предшественника, став игрой интересной исключительно самим разработчикам, или все-таки играть станет по-настоящему интересно всем? Ответ, похоже, дать может только финальный вариант. Проект ожидает либо триумф, либо провал. Другого от **MAX2** и не ждут. **СИ**

Заря real-time в России

Когда разговор в дружеской компании отечественных любителей компьютерных игр заходит о перспективах российского рынка этих самых игр, то чаще всего звучит мнение о поре прекрасной, в которую не придется жить «ни мне, ни тебе». Похоже, что дожить все-таки удастся. Российская игровая индустрия, сделав несколько робких и неуверенных шажков навстречу игровому рынку, наконец, немножко подросла, окрепла, и уж теперь-то абсолютно готова к схватке за потребителя. Появилась даже конкуренция. И как раз в жанре, от которого как раз никто не ожидал скорого появления чисто российских проектов. Тем не менее, сразу две отечественные компании решили создать свои варианты стратегий в реальном времени, и, как это обычно бывает, мы опять «пошли другим путем». Оба проекта, **Всеслав Чародей** и **Аллоды** настолько не похожи на все созданное западной (и восточной) игровой индустрией, что впору говорить о рождении если не двух жанров, то уж по крайней мере, разновидностей в пределах жанра. Об этих двух стратегиях постоянно говорят вместе, как будто принадлежат они перу одной и той же команды разработчиков или похожи друг на друга как две капли воды. Нет, нет, и еще раз нет. Обе совершенно различны, и каждая гениальна по-своему. А команды разработчиков все время пытаются соревноваться, добиваясь того, чтобы их проект стал лучше игры конкурентов. Что ж, в этой ситуации выигрывают все, кроме несчастных дизайнеров и программистов, сидящих ночами перед мониторами с красными глазами, и отчаянно думающими, как бы это сделать игру еще лучше, чем прежде. Ладно, пусть они думают, а вот мы, пользуясь случаем, постараемся взглянуть, что же это такое создается на студиях Snowball и Nival.

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

PC

Сила магических взаимодействий держала острова на плаву, позволяла местным жителям жить относительно спокойно...

Платформа: **PC**
Издатель: SSI/Бука (в России)
Разработчик:
Nival Entertainment
Выход: апрель 1998 года
Интернет: **www.nival.com**

Жанр

стратегий постоянно ширится и впитывает в себя все больше и больше новых элементов, или же элементов других жанров. Вследствие неимоверной популярности этой разновидности игр, требования к разработчикам, работающим в жанре, все больше и больше возрастают. И если, к примеру, качественный переход в графике, например в 3D Action происходит примерно раз в полгода, раз в год, то в стратегиях революции не только в графике, но и в игровом процессе, публика ждет с выходом любого мало-мальски значительного проекта. Если игра похожа на своих предшественниц, она нарекается «абсолютным клоном» и о ней дружно все забывают, даже не взглянув на получившийся результат. Вот и приходится авторам игр постоянно быть начеку, разрабатывая фактически не следующее поколение стратегий, а, чтобы оказаться на рынке вовремя, перешагивая через все то, чем занимаются конкуренты. Самое интересное, что все вышесказанное в достаточно высокой степени относится и к нашим, российским играм. Уже имеется конкуренция, крупные издатели, большое количество талантливых команд разработчиков, есть даже два конкурирующих стратегических проекта, только один является RPG с изрядной порцией стратегии, а другой — все же стратегией с ролевыми элементами. Первый называется Аллоды: Печать Тайны, а о втором мы поговорим чуть позже. Как и в случае со Всеславом, нам удалось встретиться с разработчиками **Аллодов**, компаней Nival Entertainment, и увидеть предрелизную версию игры.



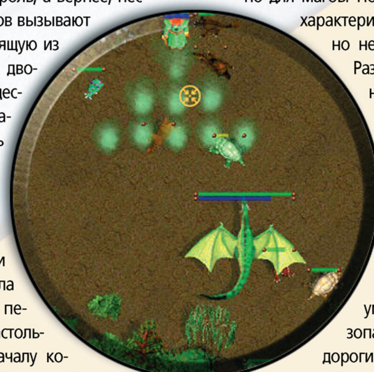
Никогда не помешает отгородиться от монстров стеной огня и добивать каждого из них по отдельности fireball'ами

Давным-давно, в древней сказочной стране, в которой помимо обыкновенных людей жило еще достаточное количество магов, произошло несчастье. Внезапно возникшая чудовищная буря буквально разорвала землю государства на множество кусков, растащив их на большое расстояние друг от друга. И так случилось, что маги, которые, кстати сказать, и были виноваты в этом катаклизме, также были разделены, и каждому достался свой остров, **Аллод**. Сила магических взаимодействий держала острова на плаву, позволяла местным жителям жить относительно спокойно, но сами маги оказались отрезаны друг от друга и не могли покинуть пределов собственных аллодов, так как именно их магическая сила позволяла поддерживать хрупкое равновесие на островах. Несколькими веками позже короли отдельных аллодов сильно перессорились, и началась кровопролитная война, унесшая множество жизней с каждой из сторон. Войска противоборствующих армий оказались совершенно равны по силе, и поэтому военные действия могли продолжаться вечно. Нужен был хоть какой-то перевес, технология, которая могла бы позволить кому-то победить. Путь к спасению короли усматривают в одном из **Аллодов**, совершенно не похожем на остальные. Вокруг этого острова имеется сильнейшее поле, позволяющее попасть на него любому желающему, но не выпускающее никого наружу. Вы являетесь одним из членов очередного десанта на таинственный остров. Король, а вернее, несколько его советников вызывают вашу команду, состоящую из четырех человек, во дворец, откуда и осуществляется телепортация на **Аллод**. Цель миссии проста: отыскать хоть что-нибудь, что может помочь в войне с противником и найти способ вернуться. Сила пространственного перехода оказалась настолько велика, что поначалу команда оказалась разбросанной по всему острову. Один из героев (тот, которого выбрал игрок) в поисках остальных бродит по самым различным частям острова, выполняя разные миссии на службе у «местного правительства», постепенно все больше приоткрывая завесу тайны этого **Аллода**.





Ролевой элемент в **Аллодах** представляет главный персонаж, который, в принципе, должен представлять собственно вашу скромную фигуру во всех миссиях и сражениях. В самом начале игры вы можете выбрать себе подходящую кандидатуру из четырех доступных героев, двух магов и двух бойцов, мужского или женского пола. После чего вам предлагается потратить некоторое количество времени на перераспределение некоторых из характеристик. Надо сказать, что набор этих характеристик в **Аллодах** достаточно своеобразен. Развитие персонажа идет не по каким-то мифическим очкам experienc'a, а совершенно грамотно построено на развитии способностей. Работайте мечом во всех драках, получите повышения класса в этом разделе, пользуетесь особыми типами магии — значит только они и будут у вас развиваться. Помимо дополнительных умений и способностей, имеется также четыре основных характеристики персонажа, выраженных как body, reaction, mind, spirit. Если первые две будут особенно полезны бойцам, то повышение третьей и четвертой особенно важно для магов. Получить продвижение в характеристиках или skill'ax, можно несколькими способами. Разумеется, самым надежным, да к тому же, бесплатным является обучение в битве. Здесь все довольно-таки стандартно: убей хотя бы двоих таких, как ты, желательно подряд, и получишь заметный прирост умений. Совершенно безопасным, но достаточно дорогим способом приобретения боевых и прочих навыков является обучение в тренировочном центре в городе. Заметьте, первый урок будет стоить недорого, и характеристика увеличится на единицу. За второе занятие с вас запросят побольше, и так далее. Если попытаться увеличить какой-нибудь из параметров с 10 до 50, прибегая только к помощи тренажерного зала, к примеру, на это потребуется по крайней



В магазине можно подобрать любую одежку по вкусу. Эх, валенки, валенки... Кроме оного в городах присутствуют и другие помещения...





В Аллодах имеется четкая градация между возможностями различных героев...

мере, около десяти миллионов золотых монет, что даже для Аллодов является чудовищно большой суммой. Третий способ самый приятный. Еще бы, кому не хочется найти на дороге (а лучше снять с трупа какого-нибудь орка), ценнейший артефакт, разом повышающий ваш уровень на несколько пунктов!

В игре имеется 15 основных миссий, составляющих скелет кампании, а также примерно такое же количество миссий побочной сюжетной линии, этаких бонус-уровней, являющихся, тем не менее, совершенно полноценными битвами. Задания, выдаваемые вам перед началом каждой из миссий, очень разнообразны. Перебить стаю разбойников, отнять у монахов магический плащ, найти могилу короля, спасти деревню от нашествия монстров, доставить лекарство в пораженное чумой село. Ну, и разумеется, убить их всех — вот только некоторые из типов миссий. Соответственно с вашей грядущей боевой задачей, вы можете приодеться в магазине, в котором при наличии определенной суммы денег можно накупить такое количество магических предметов одежды и оружия, что никакие монстры страшны не будут. Также можно нанятьсебе сопровождение из нескольких отрядов солдат, лучников, кавалерии, катапульт, и кое-каких других юнитов. Все они, потребуют некое вознаграждение за свои труды, так что только вам решать, нужна ли вам в очередном задании компания.



Одно из самых красивых и убойных по силе заклинаний chain lightning. Поражает одновременно до семи целей (если умения достаточно)

В **Аллодах** имеется четкая градация между возможностями различных героев. Так, например, воин не способен обучаться магии, хотя иногда может использовать всяческие одноразовые скроллы, а маг дерется только в ближнем бою и делает это весьма и весьма посредственно. Также серьезные различия имеются и в механике боя. У воинов, как в стандартных RPG, имеется оружие, степень вероятности попадания и случайно генерируемая в зависимости от него степень повреждений где-то в пределах способностей самого орудия убийства. Таким образом, в рукопашной битве у воина имеются весьма расплывчатые шансы победить либо быть побежденным, и здесь все может решить случай. У магов же наоборот, никаких вероятностей не существует. Если заклинание попало во врага, оно обязательно причинит ему вред в соответствии со способностями противника противостоять магическим воздействиям.

Магия в **Аллодах** разделена на пять классов, по стихиям порождающим то или иное заклинание. Умения использовать различные заклинания той или иной стихий можно увеличивать, постоянно пользуясь именно этими заклинаниями. Всего же заклинаний два с половиной десятка. Стихий всего пять, четыре из них всем знакомы: вода, воздух, огонь, земля. Пятая же, типичная только для мира **Аллодов** — астральная, черпающая силы из астрала, наполненного свободной энергией. Астральные заклинания наиболее энергоемки, но и очень полезны, к примеру, телепортация.

Что касается монстров, то их выбор в игре крайне велик, причем именно по виду и способам действия монстров можно проследить весьма оригинальную фантазию создателей игры. Кто бы мог подумать, что обыкновенные белки, попав в мир **Аллодов**, станут не только кровожадными хищниками, но и искусными магами? Черепахи, между прочим, тоже не отстают. Имеются также и более стандартные представители «темных сил»: драконы, тролли, огры, орки. Каждый из монстров существует в нескольких вариантах, от самого слабого до наиболее «прокачанного» и сильного в применении магии. На карте же они различаются цветами. Так как в игре нет большого количества противоборствующих сторон, то создатели решили этими цветами определять для игрока приблизительную силу противника. Монстры в игре зачастую связаны друг с другом и действуют заодно, как огромная банда. Такие запросто могут заманить в ловушку, пользуясь обманными маневрами. Поведение монстров регулируется сложными алгоритмами, и собственно искусственным интеллектом. Любой из монстров на карте может иметь собственную мотивацию к действию, а кое-какие и действовать против вас начнут лишь в том случае, если вы нарушили какие-то их планы, или дотронулись, к примеру, до сокровищ, к которым очередной монстр приставлен в качестве охраны.

Крайне интересна графика игры. Nival удалось создать движок, позволяющий генерировать полностью трехмерные ландшафты, причем в 16-битном цвете и с освещением в реальном времени. Холмы, пригорки и впадины нарисованы не просто так, они действительно влияют на зрение персонажей, их скорость передвижения, на меткость и дальность стрельбы. Ландшафт выполнен просто великолепно, а сами карты просто огромны, и могут достигать в размерах до 256x256 квадратов (а это в четыре раза больше, чем в WarCraft). Что до прорисовки объектов, то здесь успехи компании не настолько впечатляющи. Достаточно стандартная спрайтовая графика и не слишком сложные объекты, плюс шевелящаяся на ветру листва на деревьях. Зато имеется смена дня и ночи, а на протяжении всех суток тени перемещаются по мере движения светила по небу. Нельзя сказать, что **Аллоды** принесут с собой революцию в графическом оформлении, но необходимо отметить, что оно выполнено на весьма достойном уровне.

Что делает **Аллоды** стратегией? Скорее всего, линейное прохождение миссий и возможность тесного взаимодействия различных типов наемных войск. Пусть это понравится не всем фанатам RPG, любящим неограниченную свободу, все же игра от этого скорее больше приобретает, чем теряет. К тому же в этом случае открываются поистине неограниченные возможности для многопользовательской игры, поддержка которой как по сети, так и через Интернет, будет обязательно включена в игру. Одновременно смогут попробовать свои силы против врагов до 16 человек в случае с сетью и до 50-100 через сервер в Интернет.

Аллоды, несомненно, являются проектом, заслуживающим внимания, и одной из наиболее интересных российских разработок этого года. К тому же ждать игру осталось недолго. Судя по всему, дата выхода 15 апреля — вполне реальный срок для создателей игры.

СИ

Создаем героя...



ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ

PC

Во «Всеславе»... имеется достаточное количество квестовых моментов, а именно, общения между персонажами, и местами... поиска предметов, свойственного всем адвенчурам.

Платформа: **PC**
Издатель: 1С
Разработчик:
Snowball Interactive
Выход: весна 1998
Интернет:
www.snowball.ru

Студия

Snowball Interactive, которую теперь уже без всякого преувеличения можно назвать профессиональным разработчиком компьютерных игр, известна отечественной аудитории по своему единственному игровому проекту Пайк, достаточно забавному, но слабоватому по части графического оформления аркадному симулятору. Эта игра, хороша она была, или плоха, показала действительно большой потенциал фирмы, поэтому следующий проект, **Всеслав Чародей**, открывающий целую серию игровых проектов под названием «Летопись Времен», сразу оказался под пристальным взором жаждущих средневековой стратегии с русской тематикой почитателей жанра.

Время действия «Летописи Времен» охватывает несколько столетий, от древних времен до самого отдаленного будущего, ну а **Всеслав Чародей** — это отправная точка, стратегия реального времени с элементами RPG и легким налетом адвенчуры. Не стану утомлять вас всеми перипетиями сюжетной линии, которая наверняка известна многим читателям нашего журнала. Вкратце она такова. У князя одного из древних русских городов (прототипом послужил город Дедославль под Тулой) в служении находится талантливый воевода Всеслав, у которого на сохранении находится один из сказочных предметов, созданных руками великих магов Титанов, живших на этих землях много лет назад. Эти «поющие вещи» способны, по некоторым сведениям, одаривать своего владельца необыкновенными способностями, однако конкретно об этом ничего не известно. Однако легенды привлекают внимание одного весьма неприятного типа, Драгомира, который решает любой ценой заполучить этот артефакт. Ему известно лишь, что ценность хранится где-то в долине, окруженной со всех сторон лесом. Драгомир собирает большое войско, состоящее из разбойников, половцев и прочих варваров, и атакует одно поселение в долине за другим.



Из секретного архива конкурентов студии: так по их данным выглядел «Всеслав» в начале прошлого лета...



Игра разбита на семь эпизодов, в каждом происходят несколько ключевых сюжетных событий, сражений или квестов, а также еще множество дополнительных, побочных, но тем не менее имеющих некоторое влияние на сюжетную линию. Также в процессе игры будет изменяться как обстановка, так и условия, при которых вам придется принимать самые различные решения. Поначалу Всеслав будет разъезжать по долине в поисках редких банд разбойников вместе со своей немногочисленной дружиной, затем случится так, что дружина уже не сможет ему помогать, и тогда действие игры будет переходить в несколько иную плоскость, чем в стандартных real-time стратегиях. Герою придется одному выбираться из вражеского лагеря, следя, в первую очередь, за тем, чтобы не привлечь ничьего внимания.

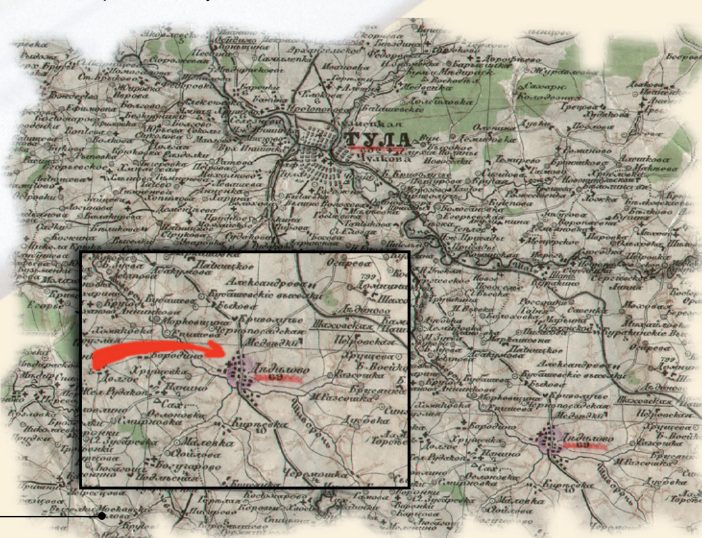


Восстановленный Дедославль — город князя Всеволода, которому служит Всеслав

Вообще, параллелей с RPG при детальном рассмотрении Всеслава может оказаться даже больше, чем связей с жанром стратегическим. У каждого из членов вашей команды имеется собственная экипировка и оружие, которые всегда, в любой момент, могут быть обновлены, сняты, надеты, проданы. Во «**Всеславе**» вам придется весьма серьезно следить за сохранением жизни своих подопечных, ведь в игре совершенно нет мест, где отряд можно было бы построить. Те крестьяне, которые при благоприятном стечении обстоятельств могут присоединиться к вашей дружине, не являются профессиональными воинами, так что собственные юниты все равно останутся важнейшими войсками в игре. Во «**Всеславе**» также имеется достаточное количество квестовых моментов, а именно, общения между персонажами, и местами стандартного поиска предметов, свойственного всем адвенчурам. Однако для удобства не особо почитающих квесты игроков подобные моменты в игре просто можно пропустить и, не теряя времени, вновь взяться за любимое ремесло.



Схема работы игрового мира несколько необычна. Вся большая карта разбита на локации, то есть собственно игровые карты, с нанесенными на них заранее деревнями, поселками и объектами (но не врагами). На каждом из этапов прохождения вам будут доступны несколько таких локаций. Со временем кое-какие будут появляться, некоторые — исчезать из зоны доступа. Если локация закрыта — значит на ней делать уже больше нечего. Все это придумано исключительно ради удобства игроков — зачем, в конце концов, искать какой-нибудь предмет или человека там, где его нет, и быть не может?



Место действия «Всеслава» на военной карте начала века



Обратите внимание на выбранного нами правого воина — для облегчения управления он с помощью альфа-канала как бы просвечивает сквозь загораживающую его елку



Динамические источники освещения придают игре особый колорит



Восстановленный Дедославль — город князя Всеволода, которому служит Всеслав

Snowball задалась целью обеспечить нам, игрокам, полное погружение в мир Древней Руси XI века, и боюсь признаться, ей это практически удалось. И на одном из первых мест в трудном деле привораживания стратегоманов здесь стоит графика. После чисто условного и схематичного оформления Противостояния и Пайка, мы, то есть российский игровой рынок, наконец, перебрались а) в красивую графику и б) в красивую графику с 16-битным цветом. А еще, к тому же, и не вполне плоскую. Каждая фигурка и каждый объект перед перенесением собственно в игровой экран, были созданы ни много ни мало в трехмерном редакторе (наподобие 3D Studio), и лишь потом, став полностью трехмерными, перенеслись на карту, при этом ни на грамм не потеряв своего великолепия. Больше всего меня воодушевили кустики и деревья с дрожащей на ветру листвой (безумно красиво). Вид на карту представлен в изометрической проекции, которая придает объектам еще большую трехмерность. В связи с этим, появляются и места, в которых игрок не может видеть собственную фигурку (за домами и деревьями, например), и с этой проблемой Snowball расправилась очень изящным, хотя и не новым способом. Благодаря использованию альфа-канала, объекты при необходимости становятся полупрозрачными, соответственно, вы можете беспрепятственно созерцать своего героя во всей красе. Особое внимание разработчики уделили архитектуре Древней Руси, и, смею вас уверить, таких красивых и близких душе зданий вы не видели еще ни в одной игре. Как жаль, что пока движок не предусматривает действие в помещениях! Все действие «**Всеслава**» происходит исключительно летом, всего-то за полтора-два месяца, поэтому зимних или осенних пейзажей в первой версии нам увидеть не удастся, однако вполне вероятно, если игра будет популярной, создание набора дополнительных миссий, уже с зимними ландшафтами. Но об этом говорить пока рано. Очень красиво, я бы сказал, профессионально, сделан огонь. Целые столпы пламени бушуют над поверженным домом, и все это в отличной цветовой палитре, стильно, практически как в лучших голливудских фильмах. Каждый из персонажей выглядит по-разному. И это относится не только к одежде, броне и оружии, но также и к внешности. Snowball проделала поистине гигантскую работу (еще до конца не завершенную) по моделированию тех двух-трех сотен видов оружия, кольчуг, шлемов и щитов, которыми экипируются ваши воины. А каждый еще необходимо не только прорисовать отдельно, но и снять одновременно с восьми возможных вариантов угла обзора. Однако этот титанический труд весьма хорошо повлиял на внешний облик игры, добавил ей собственного почерка, колорита.

Тот же район в настоящее

«**Всеслав Чародей**» делается для одного лишь графического разрешения, это 800x600, что, в принципе, является оптимальным вариантом для современной стратегии. При этом на экране размером 640x480 точек разворачивается собственно действие, а остальное место занимает интерфейс. Вот про него пока сказать ничего нельзя. Пока некоторые наметки, несогласованные кусочки игры управляются достаточно диким способом отладочной программы, и к созданию полноценного интерфейса команда к моменту моего визита в Snowball не приступала. То же касается и музыкального оформления. Каким оно будет — пока совершенно неизвестно, однако у авторов уже имеются некоторые идеи на этот счет. Но зато анимации практически полностью готовы. Мне удалось посмотреть некоторые из роликов, предназначенные для ключевых квестов. Это маленькие произведения искусства, ни больше, ни меньше. Пусть анимационные фрагменты не изобилуют объектами и многообразными сложными движениями камеры, зато они создают замечательную атмосферу, причем такую, что аж дух захватывает. Жаль, правда, что ролики эти вряд ли будут выглядеть в самой игре так, как они смотрятся в своем изначальном высоком разрешении. Далеко не каждый компьютер сможет выдержать полноэкранную анимацию высокого разрешения, поэтому Snowball придется пойти на сжатие, которое, разумеется, приведет к потере качества. Будут вам или полоски, или размытое мутноватое видео. Хотя кто знает...

«**Всеслав Чародей**» вызывает уважение к игре практически с первого взгляда, оставляя целостное и очень приятное впечатление. Если хотя бы половина российских игровых проектов будет выглядеть хотя бы так же, то на Запад за игрушками нам ходить уже вряд ли придется. Не могу сказать, что я такой уж отчаянный патриот, но взглянув на Всеслава, думаю, вы со мной согласитесь. Дело тут не только в российской принадлежности проекта, а как раз в том, что игра должна получиться замечательной. Как бы не сглазить.

СИ



Пока дружинники Всеслава пытаются отбить нападение викингов, крестьяне что есть мочи улепетывают от подожженного трактира

Ну, а теперь,

пришла пора вернуться к лучшим примерам зарубежного опыта производства стратегических игр. Те произведения, о которых мы поведаем чуть ниже, еще до своего выхода стали хитами. Если хотя бы одна из подобных игрушек будет продана в количестве менее миллиона экземпляров, то этот факт обязательно сильно разочарует издателя. Все нижеперечисленные игрушки - это отнюдь не темные лошадки, это реальные, настоящие лидеры стратегического рынка. Стоит познакомиться с ними поближе...

MECHCOMMANDER

PC

Главным аспектом MechCommander'а... разработчики считают особое внимание к деталям.

Платформа: **PC**
Издатель: FASA Interactive
Разработчик: **Microprose**
Выход: Весна 1998
Интернет:
www.mechcommander.com

Игру под названием MechWarrior знают, наверное, практически все. Этот классический симулятор дал начало новому жанру в игровой индустрии, только после этой игры мир получил и EarthSiege, и новый Heavy Gear, и даже продолжения самой серии MechWarrior. Будучи блестящим робосимулятором, серия MechWarrior всегда была очень привлекательна в качестве материала для создания стратегической игры. Казалось бы, сюжетов имеется уйма (книги вселенной Battletech выходят чуть ли не еженедельно), концепция также чрезвычайно проста, а уж графику нарисовать - плевое дело. Сиди себе потом на куче с деньгами. Однако до самого последнего времени никто о стратегии по Battletech даже и не задумывался (пока лицензия на производство игр по мотивам Battletech была в руках у Activision). Новый е владелец лицензии тут же, уже почти два года назад, объявил о создании стратегии в реальном времени под названием **MechCommander**, которая планировалась к выпуску в 1996 году. Как вы понимаете, время прошло, а воз, как говорится, и ныне там. Но это не совсем верно, потому как работы над игрой, похоже, действительно движутся к победному концу, и в скором времени нам предстоит поиграть а одну из самых интересных и необычных стратегических игр.



Сражение на фоне индустриальных пейзажей...



События игры разворачиваются вокруг военного конфликта двух достаточно крупных кланов, поссорившихся из-за прав на планету под названием Port Arthur. Ее незаконно занял сильный клан Smoke Jaguar, и вашей задачей станет высадка на планету с небольшим отрядом с целью освободить ее от захватчиков. Сюжет явно не блещет оригинальностью, но зато сколько ее в самой игре!

Главным аспектом **MechCommander**'а, выделяющим его на фоне остальных стратегий, разработчики считают особое внимание к деталям. Ни в одной из стратегий нынешнего сезона нет такой глубины и проработки. Слова авторов игры, конечно, впечатляют, но на самом деле с ними нельзя не согласиться. Судите сами. Под ваше командование дается около полутора дюжин огромных роботов, состоящих из тысяч и тысяч деталей. Вы сами выбираете для них экипировку, оружие, обеспечиваете ремонт и снабжение запчастями. Далее вы также самостоятельно подбираете экипаж для этих роботов из достаточно обьемной базы данных наемников. Каждый из них обладает не только рядом характеристик, но и собственным характером. В этом смысле **MechCommander** очень похож на такие игры, как Jagged Alliance. Вам фактически отдается полный контроль за всеми действиями вашей ударной группы, однако в случае, если заниматься каждым пилотом нет возможности, они уже самостоятельно будут ориентироваться в бою, исходя из собственных возможностей. Как вы понимаете, подбор персонала имеет огромное значение, и очень важно правильно подбирать роботов к пилотам (и наоборот). Помимо возможности набирать команду, вы можете также участвовать и в торговле своими орудиями убийства. В зависимости от имеющейся в вашем распоряжении наличности, вы можете закупать новое , более совершенное оружие или даже новых или подержанных роботов. Но это только на базе. После того, как все необходимые действия совершены, начинается одна из 30 миссий. Действие игры происходит на довольно холмистой планете, с местами сохранившейся природой. Военные действия могут происходить как в лесу или в поле, так и в городе, среди большого количества индустриальных и административных построек. Поначалу может показаться, что разработчики опять схалтурили и не обеспечили реализма в масштабах юнитов и строений. Но не стоит забывать, что роботы, по версии BattleTech — достаточно большие существа, до 10-20 метров ростом, поэтому и здания рядом с ними уже не кажутся такими большими. Во время боя, схема которого, в принципе, очень похожа на стандартную миссию из MechWarrior, только со значительно большим количеством роботов, участвующих в сражении с каждой стороны, особое внимание следует уделять взаимодействию ваших частей, точности и правильности ведения огня. Так как физическая модель **MechCommander** чуть ли не нап-

Свою армию можно разбить на несколько команд, чтобы действовали они все вместе, слаженно и четко



Во время боя, схема которого, в принципе, очень похожа на стандартную миссию из MW, только со значительно большим количеством роботов, ... особое внимание уделяйте взаимодействию ваших частей, точности и правильности ведения огня...





Заварушка при входе на хорошо охраняемую базу



Движок игры может похвастаться действительно красивыми взрывами

рямую содрана из грядущего MechWarrior III, то во время обстрела врага необходимо не только стрелять, но и точно знать, в какое место лучше стараться попасть. Все по правилам, любой робот, будь у него даже целый двигатель и совершенно неповрежденное оружие, просто не сможет продолжать бой, если у него прострелены ноги. Точно так же, даже самый «здоровый» робот никуда не пойдет, если пилота убило случайным выстрелом в кабину. В связи с этими аспектами, а также из-за дороговизны боевых единиц, разработчики разрешили игрокам забирать с поля боя раненых или даже просто искореженных роботов. Кое-что угодит в переплавку, ну а кое-какие части можно использовать и в текущем ремонте. Это, разумеется, лишь в том случае, если поле боя в результате выполнения миссии осталось за вами. В противном случае — врагу железки тоже пригодятся.

Графическая сторона игры пусть и не блистает оригинальностью и совершенством, тем не менее выглядит весьма привлекательно. Юниты очень хорошо прорисованы (о полигональных моделях, увы, пока речь не идет), и, главное, они действительно кажутся большими роботами, а не девятипиксельными мелкими солдатиками. Здания и все объекты изображены достаточно прилично, но все же кажутся немного мелковатыми по сравнению с роботами. Вообще территория, на которой происходят боевые действия совершенно не похожа на варианты, которые мы ранее видели в играх серии. В MechWarrior всегда было очень много гор, наклонных плоскостей и прочих особенностей рельефа, и всегда очень мало объектов. В **MechCommander** же все изменилось, горы стали более упорядоченными и даже плоскими, а вот объектов стало очень и очень много. Автомобильные дороги, фабрики, заводы, окруженные заборами из колючей проволоки, леса, множество зданий и улиц в городах. Это, в принципе, не очень похоже на стандартный мир MechWarrior, но вполне возможно, именно такая обстановка выбрана Microprose для создания третьей части этой игры?

MechCommander обладает нелинейным развитием сюжета, а именно, в связи с некоторыми вашими действиями, а также и просто в зависимости от конкретных решений в процессе прохождения миссий, будут изменяться как исходные условия выполнения последующих заданий, так и вообще полностью изменяться сами дальнейшие миссии. В некоторых случаях вам будет просто предложено выполнять одну миссию из нескольких по выбору. Таким образом, FASA пытается возбудить в игроках интерес на прохождение игры несколько раз. Тем же, кто не сможет удовлетвориться и этим, разработчики преподносят поистине царский подарок — совершенно уникальную систему многопользовательской игры через Internet. Детали пока не разглашаются, однако известно, что режимов сетевой игры в **MechCommander** будет очень много, включая и управление лишь одним роботом на большой карте вместе с большим количеством оппонентов (наподобие Sole Survivor), а также одновременных битв восьмерых участников, каждый из которых может сражаться либо за свой собственный клан, либо присоединиться к одному из имеющихся.

Игра должна выйти поздней весной, однако в связи с неприятными новостями о переносе третьей части MechWarrior на конец года, планы по выпуску **MechCommander** также могут измениться. Как и любой другой игровой продукт, даже самый совершенный, и творение FASA может устареть, так что лучше все же надеяться на скорое появление.

СИ

MechCommander обладает нелинейным развитием сюжета, а именно, в связи с некоторыми вашими действиями, а также и просто в зависимости от конкретных решений в процессе прохождения миссий, будут изменяться как исходные условия выполнения последующих заданий, так и вообще полностью изменяться сами дальнейшие миссии.



Все в этом мире подвержено разрушению

STARCRAFT

PC

...StarCraft — это не «орки в космосе»... Вместо орков до космоса добрались люди...

Платформа: **PC**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Blizzard**
Выход: февраль 1998
Интернет: **www.blizzard.com**

Несколько отдаленное от сегодняшнего дня будущее. Планета Земля. Естественно, перенаселена. Что делаем? Правильно, всех неугодных или слишком умных — вон. Колонизировать Галактику. А что происходит дальше — воля фантаста, который пишет очередную Сагу, повесть, роман, философскую притчу или даже просто сочиняет тексты к комиксам. Великая (теперь, после двух действительно суперуспешных игр) Blizzard не стала оригинальничать. Ожидаемый уже дикое количество времени **StarCraft** — это не «орки в космосе», им, видимо, по сюжетной линии игры WarCraft XXXVII предстоит-таки остаться в своем сказочном добром мире. Вместо орков до космоса добрались люди. А ждать от них, что станут делиться территорией и ресурсами со всякими соседями, не приходится. А самое главное — соседи тоже ни с кем делиться не желают. И... нападают первыми. Игрок в это время занимается отчаянным протиранием шарика от мышки в надежде вытянуть из грызущего коврик агрегата еще хоть лишний метр в секунду. В конце концов, какая разница — орки, люди или Зерги — все равно WarCraft. Нет, дорогие мои, WarCraft — это тот, который должен появиться в конце года, а перед вами **StarCraft** — творение новое, пусть и немного похожее.


Небольшое столкновение флота Протоссов с людьми


Схватка в небольшом лесочке. Очень качественно проработаны спецэффекты



Да, это хит. В самом полном смысле этого слова. Наверное, это самый хитовый из всех хитов, что когда-либо имели честь попадания в наш «золотой» раздел. Потому что потому. В принципе, имеются игры, уже превзошедшие предмет нашего разговора и по графике, и по оригинальности, но пока не появилось еще ничего, что могло бы обойти творения фирмы Blizzard по грамотности и чисто внешней «упаковке», как раз по тому неуловимому аспекту сюжета, тонкому рекламному ходу, несговорчивсти и туманности стиля общения с прессой, даже по такой, казалось бы, совершенно несправедливой и неправильной вещи, как абсолютное и полное отсутствие какой бы то ни было демо или бета-версии для широкого доступа до самого момента выхода игры. Это стиль от Blizzard. А WarCraft — это Jurassic Park для персонального компьютера. По эффекту воздействия на массы.





К моменту выхода в свет этого номера **StarCraft** будет лежать на полках магазинов. Должен лежать. Скорее всего, будет. Может быть. Ведь говоря о Blizzard, о тонкой натуре этих эстетов игрового бизнеса, о людях не столько влюбленных к компьютерные игры, сколько в процесс их создания (ну, и прибыль, конечно же), никогда нельзя быть полностью уверенным в их заверениях. Еще три-четыре недели назад дата 15 декабря представлялась началом новой эпохи стратегических игр, а теперь выясняется, что **StarCraft** немножко не рассчитал свои силы и появится значительно позже. Тем не менее, думаю, все, что вы сможете прочитать ниже, поможет вам хоть немножко сориентироваться и понять для себя, что же такое **StarCraft**.

Сюжетная линия повествует о трех достаточно древних и проделавших каждая свой собственный путь развития расах, столкнувшихся в одном из самых значительных военных конфликтов в истории. Люди, как это ни странно и ни унизительно, в этом конфликте оказались третьими. То есть присоединились поневоле в борьбе за собственное выживание. Их оппоненты не только очень и очень сильны, но выигрывают еще и в том, что их культура и даже способ существования совершенно отличны от земных. Зерги (Zerg), научившиеся жить в полной гармонии с природой и почвой, практически не используют неорганических ресурсов и полагаются в военных действиях на свои исключительные по размерам армии, состоящие из органических мутантов. Протоссы (Protoss), напротив, считают жизни своих соплеменников настолько ценными, что стараются свести к минимуму возможности потерь и автоматизируют все, что можно. В области интеллекта Протоссы также весьма серьезно обогнали ос-



В игре будут встречаться миссии «без строительства». На особых ландшафтах



тальные расы, так как только они обладают коллективным разумом. Каждый из их солдат связан специальным ментальным каналом со своей родной планетой и со всеми своими сородичами. Армии Протоссов невелики, даже малы, но каждый их воин способен отправить на тот свет большое количество юнитов противника.

В **StarCraft** три кампании, в каждой из которых имеется по десять миссий. Несмотря на небольшую продолжительность, значительное удовольствие вам доставит попеременная игра за разные стороны, которые в игре действительно принципиальным образом отличаются друг от друга. Концепция ясна и знакома. Собираем ресурсы, строим базу, укрепляем оборону, идем в атаку. В рамках уже достаточно приевшейся идеи Blizzard сумела наворотить столько всего интересного и свежего, что остальные стандартные шаблонные стратегии после **StarCraft** выглядят просто скучными. Игровая общественность и фирмы-разработчики упорно пытаются перевести стратегические игры в трехмерную среду. Blizzard же настойчиво остается в «полном» 2D. При этом движок игры (забудьте первые убогие скриншоты) способен на такое количество спецэффектов и показывает такую детализацию игрового мира, на которые не способен сейчас ни один трехмерный инструментарий. Набор чем-то похож на выдержку из рекламы Quake2: многоцветное освещение, плавность перехода тонов, великолепная анимация юнитов, эффекты прозрачности и тумана. Территория плоская, текстурированная, но Боже, какая детализация! Какие склоны, рваные огрызки скал, спокойные вакуумные абсолютно прозрачные водоемы (здесь Blizzard, стремясь донести до человечества свои возможности по показу красивой воды, слегка перестаралась), искусственные платформы, планеты, звезды, космос... И все это в одной игре. Все объекты, включая и войска, в игре являются опять-таки двухмерными спрайтами, но зато снабженными таким количеством анимации, что ничуть не уступают по возможностям полигональным моделям, а чисто по эстетической привлекательности превосходят их.



Многие юниты заметно мельче, чем в WarCraft

Методика обзаведения армией и постройками проста до полного безобразия. Два вида ресурсов, кристаллы и газ, добываются так же, как лес и золото в WarCraft. Но... у каждой расы имеются собственные премудрости сбора своего урожая, да и сама методика сбора ресурсов несколько отлична от стандартной. Кристаллы — это в некотором роде дрова космического пространства. Они произрастают везде, где есть база противника и где нет вашей. Разумеется, в случае выработки месторождения о нем можно смело забывать. Добычей занимаются крестьяне, вернее, некие аналоги крестьян у всех трех рас. Что же касается газа, то он добывается специальной фабрикой, которая строится на различных гейзерах, постоянно снабжающих эту фабрику материалом. К Зергам требование о постройке фабрики совершенно не относится. Они сами себе и фабрика, и казармы, и дом родной, поэтому могут добывать газ совершенно самостоятельно. В отличие от золота, с которым можно сравнить газ, ввиду его компактного расположения, этот ресурс практически никогда не вырабатывается до конца, так как подземными источниками движет сила Природы, а не емкость склада с золотыми слитками.



Особая почва для Зергов

Теперь поговорим о расах, тем более, что именно национальный аспект приобретает в **StarCraft** преобладающее значение.

Земляне — это золотая середина. Их войска немногочисленны, но достаточно хорошо тренированы, достаточно дисциплинированы, и к тому же эта раса наиболее привычна для освоения. Принципы постройки баз и формирования войска у Землян практически совпадают с описанными добрым десятком подобных игр стандартами. Тем не менее, и здесь имеются кое-какие нововведения.

Прежде всего, практически каждое подразделение людей, привыкших ко всевозможным опасностям и подлостям со стороны внеземных цивилизаций, способна практически в считанные секунды сняться с места своего обитания и перелететь на некую территорию, где, по вашему мнению, ей будет уютнее. Перелет может быть осуществлен в любую точку, в данный момент открытую радаром (фактически, в любую видимую область карты). Представляете, сколько возможностей для издевательства над партнерами по multiplayer эта функция предоставляет? Вот, казалось бы, последний оплот базы противника рухнул, и осталось сделать лишь одно усилие. В этот момент полбазы снимается с места стоянки и улетает в неизвестном направлении... Чудовищно!

Еще одним интересным моментом при игре за людей, явилась необходимость объединения усилий людей, работающих в общей сфере. Например, чтобы на фабрике можно было производить военную технику, необходимо к ней подсоединить (читай — вплотную приблизить) некое строение под названием Machine Shop. Но знаете, что самое интересное, фабрике совершенно все равно, чей это Machine Shop. Таким образом, при многопользовательской

Основное достоинство StarCraft — вот такие сражения с участием трех различных рас



Вместо средневековых ферм, обеспечение юнитов жильем ведется специальной постройкой, причем отныне важно будет не количественное отношение войск, а их качественное распределение по потреблению энергии...

игре врагам совершенно необязательно уничтожать друг другу базы, достаточно лишь «убрать» лишние детали, и к уже построенным вражеским структурам добавить свои мастерские и лаборатории (которые, кстати, значительно дешевле целых фабрик). И все — можно делать с ними все, что вздумается.

Вместо средневековых ферм, обеспечение юнитов жильем ведется специальной постройкой, причем отныне важно будет не количественное отношение войск, а их качественное распределение по потреблению энергии. Мощный танк будет потреблять значительно больше энергии, чем стандартный пехотинец, поэтому так называемых «слотов» (мест на ферме) занимать будет в несколько раз больше.

StarCraft примечателен еще и по-настоящему действующей взаимосвязью между различными аспектами игровой механики. Вот простой пример из жизни землян. В их арсенале имеется весьма мощная структура, способная поражать противника ударами термоядерных ракет. Но ракеты эти не могут попасть просто согласно вашему достаточно расплывчатому и неточному тыканью мышкой в произвольную область карты. Для точного попадания необходим не менее точный расчет траектории, а для него в свою очередь, необходимы циферные сведения о местоположении объекта. Вот тут-то на помощь приходит Ghost, юнит — шпион, который, вообще-то, создан для выполнения нескольких других задач, но по пути, между делом, запросто может проинформировать ваш центральный компьютер о местонахождении всех стратегических объектов.



Протоссы свои строения «выписывают» с родной планеты. В связи с этим возникают подобные красивые эффекты

Зерги — особая нация, созданная исключительно на принципе контрастов. Если для Землян техногенная цивилизация символизирует путь к благополучию, то полностью отказавшиеся от технологий Зерги считают все ненатуральное порождением зла. Все они, от самого примитивного солдата до крупного здания или мощного оборонного сооружения — абсолютно одинаковые существа, которые при помощи направленных мутаций и большого количества энергии изменяют свой облик и возможности. Самой примитивной стадией развития организма у Зергов считается Larva, небольшое, омерзительное по внешности существо, которое способно добывать ресурсы и что важнее, мутировать в более совершенные формы. Следующим шагом эволюции являются Drone, которые способны модифицировать себя в самые различные постройки. Именно на них держится вся архитектурная часть экономики Зергов. У этой расы, в связи с ее особенностями, весьма ограничена зона



У протосов на базе нет ничего лишнего... Разве что земляне...

расселения. Дело в том, что Зерги способны строить свои здания исключительно на особом типе почвы, в котором, видимо, эти существа могут добыть себе пищу. При этом слой необходимой им почвы очень тонок и может быть легко уничтожен врагами. Зергам приходится заботиться не только о компактном и рациональном расположении базы, но и о сохранности собственных земель. При постройке здания количество благоприятной для строительства почвы вокруг него несколько увеличивается, поэтому, в принципе, Зергам подвластны любые площади для строительства, однако оное выльется им большой расходной частью в бюджете.

Так как построение армии и ее разнообразие зависит от всевозможных мутаций, принципиальных и носящих эволюционный характер, то и солдаты могут быть классифицированы по принципу действия оружия и по мощности его действия, по качеству и свойствам брони, и так далее. Наиболее интересна в этом плане связка мутаций, в результате которой достаточно примитивный воин Hydraglisk, только способный, что стрелять во врагов иглами, превращается сначала в переходную стадию Ultraglisk, у которой игроки потолще и летят с большей скоростью, и, наконец, в Mutaglisk — чудовище, меняющее свой облик по ситуации, в зависимости от того, в воздушной или наземной битве оно принимает участие и с какими врагами борется. Еще одним весьма респектабельно выглядящим монстром кажется Queen, крупные энергетически шары которой, во-первых, распространяются во все стороны, а во-вторых, являются настолько мощными, что даже проходят сквозь юниты противника, продолжая прожигать врагов, стоящих за ними.

Как юниты, так и постройки Зергов обладают способностью к регенерации, поэтому при атаке их необходимо или уничтожать, или вообще не трогать, так как в противном случае достигнутый вами результат будет сведен у нулю не только полностью выздоровевшими, но и еще окрепшими зданиями и солдатами.

Blizzard славно потрудилась и над оформлением интерфейса у Зергов. Несмотря на стандартность пунктов меню, настроек и информационных окон, в целом вид «из кабины» командующего Органическими войсками весьма отличен от компьютерно-технического оформления Землян, так и не разучившихся в неизвестно каком веке играться с техникой.

Протоссы являются самой загадочной и непонятной нацией в игре. На момент написания статьи информации о них было хоть и достаточно много, однако кое-какие из фактов, процитированных «из слов и мыслей разработчиков» слегка противоречили друг другу. Тем не менее, абсолютно точно известно, что Протоссы являются самой древней и могущественной расой, переживающей небольшой кризисный период, с которым и связана их весьма малая численность, а также и то, что Зерги, а потом и люди, позарились на их имущество. База Протоссов также, как и у Зергов, привязана к определенному месту, но несколько иным способом. Перед строительством других помещений Протоссы возводят некую систему связи, обеспечивающую им



В игре будут встречаться миссии «без строительства». На особых ландшафтах...



...совершенно новый уникальный редактор карт, уровней и миссий. В нем, помимо создания ландшафта и расстановки... построек, вы сможете редактировать параметры юнитов..., записывать... звуковые...



...комментарии к миссиям, ...отдельные варианты возникающих в процессе выполнения задания диалогов...



Прозрачная вода, высокий берег, вспышки лазеров. Сражение идет.



полный контакт с соплеменниками, а также снабжающую базу ментальной энергией. Pylon, так называется данное приспособление, способен поддерживать эту энергию лишь на небольшом расстоянии, равномерно вокруг себя. Поэтому и базы Протоссов сосредоточены вокруг таких «пилонов». Для строительства базы не требуется большого количества народа, и все дело может быть выполнено лишь одним рабочим, который одновременно будет возводить все здания. Вообще, Протоссы лучше всего в игре справляются с многозадачностью; возможностей по выполнению самых разнообразных приказов, последовательно или одновременно, у них больше, чем у других рас. Почти все войска у этой расы защищены специальными силовыми экранами, которые постепенно могут восстанавливать свое значение. Фактически действие это аналогично способности Зергов к регенерации, только в случае Протоссов сила поля возрасти больше своего исходного значения не способна. Зато Протоссы могут построить специальную структуру Shield Battery, которая позволит им лучше защититься от врагов, усилив защитное поле каждому юниту.

Среди ментальных способностей нации числятся наведение галлюцинаций на врага, который считает, что стремительно приближающаяся к нему армия не является враждебной (возможно, вам просто будет запрещено ее атаковать), а также способность к контролю за разумом противника, когда на некоторое время управление юнитам передается командирам Протоссов (нечто подобное мы видели в Dune II или в Age of Empires). Также некоторые из типов солдат этой нации обладают талантом слияния друг с другом, в результате чего возникают новые модификации боевых единиц, более мощные и крепкие.

Также эта раса знаменита и своими замечательными крупными космическими кораблями, вмещающими массу юрких истребителей, которые способны в считанные минуты превратить половину флота противника в жалкие обломки. Именно они были изображены на первых картинках из **StarCraft**, которые были выставлены на широкое обозрение после решения Blizzard изменить движок игры.

Интерфейс игры претерпел значительные изменения. Хотя и остались в нем старые, знакомые всем поклонникам WarCraft команды, но к ним добавилось и множество новых. Прежде всего, интерфейс теперь занимает всю нижнюю часть экрана, и количество и расположение кнопок на нем вы свободно можете изменять, убирая или запихивая в угол все ненужное и оставляя на виду необходимое. Каждому из юнитов в игре теперь можно давать не одно задание, а целых пять, при этом обозначив порядок их выполнения. Отныне не нужно каждый раз искать воина на карте и давать ему указание : «Теперь атакуй эту башню». А через минуту: «Ну а теперь следующую». На сей раз достаточно лишь дать указание об атаке обеих башен. Да, а на обратном пути — уничтожить вражескую фабрику. Нет проблем. Это же касается и строительства. Вместо того, чтобы каждый раз отвлекаться после постройки каждой новой «фермы» (простите, еще не привык к терминологии), чтобы дать указание о постройке следующей, достаточно лишь один раз сказать о необходимости строительства пяти ферм. При наличии соответствующего количества ресурсов ваша просьба, несомненно, будет быстро удовлетворена. Экран сообщений теперь перекочевал в отдельное окно, где будут появляться рисунки объектов



и маленькие анимации от докладчиков. В случае необходимости, просто нажав на пробел, можно перенестись на место события. Никаких изменений, пожалуй, не претерпела только карта, однако кто знает, может быть к моменту релиза Blizzard и с ней что-нибудь придумает?

В комплекте с игрой будет поставляться совершенно новый уникальный редактор карт, уровней и миссий. В нем, помимо создания ландшафта и расстановки на нем различных построек, вы сможете редактировать параметры юнитов (что не новость), записывать самостоятельно не только звуковые комментарии к миссиям, но и отдельные варианты возникающих в процессе выполнения задания диалогов (включая даже отклики юнитов). Все это можно было сделать и ранее, но вот звуковые преобразования в WarCraft Editor выполнялись лишь хакерским путем, недоступным большинству пользователей. Из действительно замечательных новшеств можно выделить возможность установки заданий миссии, а также создание неких структур, мини-кампаний, состоящих из нескольких полноценных заданий. Даже с сюжетом и отдельным звуковым сопровождением. Вдобавок ко всему, размер каждой из созданных карт будет колебаться от 40 до 60 килобайт (без звуковых изысков), что делает возможной совершенно свободную, и, главное, очень простую процедуру обмена картами через Internet и даже по электронной почте.

Завершая статью, получившуюся уж очень хвалебной и дружелюбно по отношению к разработчикам настроенной, хочу отметить, что опасения по поводу якобы несовершенности или излишней «навороченности» StarCraft просто не имеют под собой никаких оснований. Игра просто получилась такой, какой она должна была получиться, и тут уж конкуренты ничего сделать не могут. У Blizzard, так же, как и у Westwood, на стратегии на редкость острое чутье. Пока превзойти их не смог никто. Две параллельных линии WarCraft — Command&Conquer теперь расширились, дополнившись новыми именами и проектами, но остались верны каждая собственным принципам. Теперь мы знаем, что механика «сказочного» WarCraft заработает и в космосе. Что дальше: «Орки под водой, или освоение Атлантиды»?

СИ



Вместо Заключения

Вот и подошел к концу наш, достаточно долгий на этот раз, разговор о стратегиях. У вас уже наверняка рябит в глазах от названий, разработчиков и издателей. А главное, от скриншотов и уймы полезной и бесполезной информации. Поверьте, в тот момент, когда я сел и начал подбирать материал для обзора, чувствовал себя точно так же. Настало время подвести итоги года минувшего и устроить прогноз на год грядущий, **1998**. Он еще только начинается, но поверьте, именно в нем (как всегда все говорят) нас ожидает то самое. Самое-самое. По крайней мере, начинается стратегический год очень мощно, прямо с выхода **StarCraft**. По имеющейся у нас информации, **StarCraft** прибудет в самом начале февраля, и это не шутка и не розыгрыш. Соответственно, имеются очень большие шансы, что в следующем номере нам удастся не только детально рассмотреть этот шедевр, но и дать кое-какие интересные советы по его прохождению. Но на **StarCraft** мир еще пока не зациклился, и в этом году будет еще много интересных игр. Из тех, что не попали в данный обзор, но, несомненно, достойны этого, **Command & Conquer2: Tiberian Sun** — звезда первой величины. Пока информации об этом проекте слишком мало, **Westwood** все держат в тайне. Однако по некоторым сведениям, игра будет не только в полностью трехмерном мире, но игрок будет иметь возможность «вселяться» в каждый из юнитов и продолжать бой, практически как в симуляторе. Самолеты, вертолеты, танки - все это совершенно отдельные части игры. **Dune 2000** же продолжит традиционалистскую стратегическую серию **Westwood**. Это некий римейк древней **Dune2**, основанный на сильно измененном движке от **Red Alert**. Пока неизвестно, будут ли в игре задействованы новые расы или вооружение. Но вот все старые точно будут. **Deviator**, **Devastator** и иже с ними — вы еще вернетесь. Ну а с конкурирующей стороны имеется еще более отдаленный от нас **WarCraft III**, пока что планируемый к выпуску в начале **1999** года. Сюжет будет основан на концовке **WarCraft Adventures**, и поскольку мы этой концовки еще не знаем, то и говорить пока что не о чем. Но уверен, что именно об этих играх разговоров в этом году будет больше всего.

Из менее амбициозных проектов года грядущего можно отметить **Jagged Alliance II**, великолепное продолжение великолепной игры, о котором мы уже достаточно много писали. К весне увидим. Очень интересна разработка **Interplay Dead Space**, инспирированная **StarCraft**, эта игра обещает значительно большее число инноваций, чем шедевр от **Blizzard**. Пока неясно, можно ли во все это будет играть, но **Interplay** утверждает, что вполне. А вот насколько — узнаем ближе к лету. Продолжение очень интересного проекта **SSI Warhammer: Dark Omen** появится не раньше конца весны, или даже к лету. Полностью переделанная графика (обещают, что тормозить не будет), потрясающая для real time детализация боя и характеристик персонажей — все это привлекает внимание к игре. Кое-что интересное следует ожидать к осени. Например, какая-то супероригинальная стратегия от **Ion Storm** — **Doppleganger**. Стратегия, и вдруг оригинальная — что-то здесь явно нечисто. Разумеется, список этот далеко не полон, да и к тому же, по мере течения времени, наверняка что-нибудь из интересных проектов да проявится.

Что до года **1997**, уже постепенно отдаляющегося от нас, то основным событием, конечно, стала печальная волна клонов. Которая прервалась революцией **3D** в стратегических играх. Правда, с трехмерным ландшафтом удалось как следует справиться лишь двум играм, **Myth** и **Total Annihilation**, тем не менее предпосылки для дальнейшего развития, несомненно, имеются. Всех удивил **Uprising** — это как-никак не стратегия с трехмерным ландшафтом, а настоящая трехмерная стратегия. К сожалению, немножко неудобная. Радостным событием для российских игроков стали «наши» проекты. Причем много. Стратегический жанр всегда в нашей стране почитался, поэтому добрая половина российских игр — стратегии. Правда, ни одна из самых-самых света в **1997** году не увидела. Зато в этом — точно появятся и **Аллоды**, и **Всеслав Чародей**, и **Вьюга в Пустыне** и **Архипелаг**. И наверняка, кое-что еще.

А вот определять игру года в этом жанре я не стану. Не уполномочен я говорить от имени не только народа, но и журнала. Люди-то у нас разные, и нравятся им совершенно различные игры. И лучше по этому поводу не ссориться, пусть каждый играет, во что хочется. А все конфликты пусть разрешаются в **quake deathmatch**.

Вот, собственно, и все, что я хотел сказать. Рубрика переезжает в следующий жанр (на сей раз, в симуляторы), а стратегии остаются с нами. Уверен, что к ним мы еще не раз будем возвращаться. Все, вылезаю из командного бункера (где раскладывал по карте картошку) и пересаживаюсь в самолет. Или в космический корабль. Посмотрим. До встречи!

СИ

ASHERON'S CALL

Во-первых, сей продукт как «гвоздь программы» должен придать еще больше популярности Internet Gaming Zone, а во-вторых, Asheron's Call по замыслу разработчиков — не только адекватный ответ конкурентам, но и последний гвоздь в крышку их гроба!

Платформа: PC (онлайн)
Жанр: **Массовая ролевая игра в Интернет**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Turbin Games**
Требования к компьютеру: P-90, 12 Мб RAM, DirectX 5.0, Win'95
Интенет:
www.microsoft.com

... Ах, Microsoft, Microsoft! Каждый шаг или заявление этой компании вызывают громкий резонанс в компьютерных кругах. В зависимости от симпатий или антипатий, хор голосов поет осанну или разит гневным словом любое начинание гиганта из Редмонта. Комментируются самые безобидные заявления, ищется третий и пятый смысловой слой и, в конце концов, заявляется о том, что монстр-монополист решил захватить следующую (уже какую по счету!) потребительскую нишу, уничтожая походя более мелких и бедных конкурентов. И с этим трудно спорить. Менеджеры Microsoft'а по планированию отслеживают и оценивают каждую возможность выйти на еще один актуальный и прибыльный сегмент рынка. Но скажем по секрету, порой бывает приятно видеть, как высокооплачиваемые профессионалы монополиста не видят открывшиеся возможности, неверно оценивают перспективы, терпят провалы с амбициозными проектами. Вспомним хотя бы неудачи с первыми браузерами Интернет и последовавшую отчаянную гонку за Netscape'ом или, скажем, Microsoft Network — погибшая альтернатива WWW... А былое пренебрежение разработкой игровых продуктов с их потенциально миллиардной аудиторией? Все это, как говорится, имело место. Но громадная корпорация с неиссякаемым бюджетом и тысячами сотрудников может позволить себе вступить в бой, когда всем уже кажется, что все поделено, и чужаку невозможно отщипнуть ни крошки.

Так, например, случилось с Internet Gaming Zone. Этот игровой сервис влачил жалкое существование, предлагая ограниченный набор игр и имея неверную ценовую политику. В те давние времена господствовали первопроходцы — TEN, Mplayer, Kali. Но как только стала реально вырисовываться многомиллионная прибыль от многопользовательских игр в Интернет, то битва пошла уже не на шутку. Цены разом поехали вниз, появилась фиксированная месячная плата без лимита времени и разовая оплата за пожизненное пользование сервисом, а затем и вовсе мечта любого геймера — бесплатный мультиплейер. Пока, конечно, для ограниченного круга игр, но ведь еще не вечер! Отдадим должное Microsoft — вектор предпочтения потребительских интересов был оценен абсолютно верно. Осознав допущенные промахи, она уверенно двигает к успеху свое сетевое детище — Internet Gaming Zone, покоряя одну вершину за другой. Растет число отличных, в том числе и многопользовательских игр. Часть из них доступна совершенно бесплатно, другие же, наиболее хитовые (по мнению Редмонтона, хм-хм), по вполне разумной даже по российским меркам помесячной ставке.



Графика AC должна стать еще одним доводом в его пользу. Объемные полигонные персонажи, взгляд от третьего лица.

Asheron's Call'у при таком раскладе уготована роль здоровущего кованного гвоздя многоцелевого назначения. Да-да, не удивляйтесь. Во-первых, сей продукт как «гвоздь программы» должен придать еще больше популярности Internet Gaming Zone, а во-вторых, **Asheron's Call** (AC) по замыслу разработчиков — не только адекватный ответ конкурентам, но и последний гвоздь в крышку их гроба! После выхода AC на просторы Сети никому волноваться и суетиться уже не следует... По мнению Microsoft, конечно.



Вот такая интрига вырисовывается на потеху и во благо игрового сообщества, грозя окончательно вызреть поздней весной этого года. Но возникает естественный вопрос, а на кого же - продолжим метафору — нацелено каленое острие AC? Любители супер-многопользовательских игр уже давно догадались. В перекрестье прицела главный и успешный конкурент — Ultima Online. Все другие противники (The Realm, Meridian 59) находятся в более низкой весовой категории, особенно если верить интервью главного технолога Turbine Entertainment (нанята Microsoft для создания AC). Согласимся пока с этой точкой зрения и посмотрим, что же такого нового будет в AC по сравнению с Ultima Online, без преувеличения — революционной игрой 1997 года. Иными словами — будет ли еще одна революция в 1998-ом или весь пар уйдет в свисток?

Microsoft в этой гонке стартует с отставанием примерно на год, имея при этом и очевидное преимущество — она все знает о своем противнике. Буквально все, досконально, вплоть до самых мелких проблем и неудобств для пользователей. Отличная стартовая позиция для мощного рывка. По этой или иным причинам, но AC во многом — копия Ultima Online, особенно если брать в расчет фантазийно-магическо-эпические реалии жизненного пространства этих игр. Но AC идет несколько дальше. С самого начала устраняется главная беда Ultima Online — разбиение игрового пространства по нескольким серверам с редкими порталами, дающими возможность перехода из одного параллельного мира в другой. Отныне вселенная едина для всех, и заводить отдельных персонажей для каждого мира (читай — сервера) не требуется. Достигнуто это динамическим перераспределением нагрузки по серверам, и миграция с одной машины (то есть географической части AC) на другую будет, по уверениям разработчиков, совершенно незаметна для пользователя. Прекрасное, технически изящное решение. Неужели в Origin (создатель Ultima Online) не догадались о такой простой вещи? В это трудно поверить, тем более что опыт игры в Ultima Online из России показывает: с половиной американских серверов связь вполне приличная, а на других не стоит даже пробовать. Для других стран картина, возможно, обратная. Но не следует ли из этого со всей определенностью, что распределенная серверная архитектура AC приведет к тому, что для, скажем, россиян будет доступна лишь часть игрового пространства AC? За некоей же «мертвой» линией (равнозначной переходу к «плохим» серверам) русский геймер станет легкой добычей шустрых иностранцев? На наш взгляд — вполне возможно. Не из-за того ли в Ultima Online каждый сервер — это полноценный мир древней Британии, выбрал себе подходящий по скорости, и нет проблем...

Графика AC должна стать еще одним доводом в его пользу. Объемные полигонные персонажи, взгляд от третьего лица. Нечто в духе наисмирнейшего Active Worlds, если кто его знает, конечно. В AC будут действовать и некоторые законы физики, например, учитываться масса оружия и скорость удара, возможные для каждого конкретного персонажа. Сделана попытка уравнять силы магов и воинов при их очной схватке. Способ выбран довольно спорный, у воина расширены против обычного возможности выбора оружия, защиты и стилей ведения поединка. Может ли этого хватить для уравновешивания одного попадания, скажем, Fireball'ом — покажет время.

Но вот что действительно интересно в AC, так это, тут мы постараемся выразиться поточнее, «инфляция» магических заклинаний. Все очень просто. Чем больше народа знает новое заклинание, тем меньше его сила по сравнению с исходной. Как только данный вид магии становится общедоступным, то его действенность становится минимальной. Именно такого трюка и не хватает во многих многопользовательских ролевиках. Поневоле станешь скрытным и загадочным магом! Более того, еще одна хорошая задумка в AC на ту же магическую тему. Игрок может не только узнавать заклятья, но и творить их сам методом проб и ошибок. Здорово!

Проблема недоступности игры для взлома — одна из наиважнейших в Интернет. Утрем слезу, вспомнив безвременную кончину Diablo и посмотрим, как этот вопрос решен в AC. Совершенно стандартно! Компьютеру пользователя разрешается кэшировать немного графики и на этом все, остальная информация на сервере. Можно предположить, что поскольку пока (январь 1998-го) нет сообщений о взломе Ultima Online, где принята та же модель безопасности, особого беспокойства проявлять не следует.

А вот с убийцами игроков вопрос открытый. Решения нет и, похоже, не предвидится. Тут, как говорят разработчики, дело совести каждого геймера решить: убивать или нет? Ну и правильно, а то это будет уже не игра, а безопасный секс какой-то.

Что же у нас в сухом остатке? Ultima Online с исправлениями, дополнениями, единой вселенной и отлично проработанной магией. Не дорого и от Microsoft! Или вот так: испорченная Ultima Online от Microsoft, да еще за деньги?... Какое мнение об AC победит — покажет время, нам же, как всегда, остается надеяться на лучшее. Не попробуешь — не узнаешь!

СИ







Альтернатива:
Ultima Online, Meridian 59

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

SKIES

SS PS N64 PC

Концепция Skies такова: Ultima On-line в воздухе.

Платформы: PC (онлайн), PS, SS, N64
Жанр: RPG
Издатель: **Segasoft**
Разработчик: Segasoft
Выход: лето 1998 года
Интернет:
www.segasoft.com



Графически Skies также очень интересен. Полная трехмерность пространства и свобода передвижения — вещи вполне обычные, но где еще мы видели такую перспективу обзора,





Чем популярнее

on-line'овая игра, тем играть в нее интереснее. Это понятно всем. Ведь и рассчитаны такие игры на множество пользователей. А если их не будет, вся on-line'овость вообще потеряет смысл. И конечно же, тот факт, что популярность будущей игры зависит прежде всего от интереса, который она способна вызвать, также ни у кого сомнений не вызывает. Тут можно ограничиться по крайней мере одним примером, назвав игру, которая уже успела стать классической в своем жанре — Ultima On-line. Была популярна до выхода? Вызывала интерес задолго до появления на прилавках магазинов? Вот теперь очевиден и ее явный успех. Вообще вся игровая индустрия и работает на таких простых, на первый взгляд, правилах.

Не случайно речь зашла о популярности игры еще до ее выхода. О том, чем обеспечивается интерес будущего игрока к еще несуществующему. На этот раз нам предстоит поговорить о самой ожидаемой on-line'овой игре, которая находится на данный момент в разработке. Речь идет о фантастическом проекте Segasoft под названием **Skies**. Фантастическим и по своей сути и, по предстоящему техническому исполнению. Чтобы понять это, достаточно представить себе, как будет выглядеть мир **Skies** (не игра, а именно мир). Итак, огромное воздушное пространство, заселенное всевозможными крылатыми существами. Эти существа обладают полной свободой передвижения. Более того, полной свободой действий. Большую часть времени они благодаря своим исключительным природным способностям проводят в полетах. Ходить по земле становится неактуально. Гораздо приятнее любоваться великолепными пейзажами с высоты птичьего полета... Но это даже не концепция игры, а скорее просто картина. Концепция такова — Ultima on-line в воздухе...

Любая ролевая игра начинается с выбора своего персонажа, который бы обладал основными характерстиками. И **Skies** в этом случае не исключение. На ваш выбор существуют любые фэнтезийные существа, способные летать. Демоны, ангелы, драконы — список, разумеется, не полный. Каждый из них будет отличаться какими-нибудь характеристиками. Так, например, кто-то будет быстро летать, дракон, как существо огнедышащее, сможет спалить непонравившегося персонажа и т.д. Но и здесь существуют свои особенности. Если вы выбрали в качестве своей второй натуры демона, то это вовсе не значит, что теперь придется терроризировать все население **Skies** своими подлыми выходками. И напротив, если вы в игре будете ангелом, то при желании можно вести себя, как последний демон, заработав репутацию хулигана. Все будет зависеть исключительно от вас. Может быть, еще и от различных обстоятельств. Ведь в фэнтезийном мире летающих очень часто случаются различные незапланированные никем события. То нашествие какихнибудь ужасных существ из другого мира, то страшные природные какаклизмы, которые будут во многом формировать общую сюжетную линию игры. Все они также будут влиять на всех игроков без исключения. Кому-то пронесшийся ураган поможет в торговле, для



кого-то он окажется главным врагом.

Вся система игры построена на развитии каких-либо умений, характеристик (skills). После длительных тренировок или обычных полетов может измениться даже внешность вашего существа. Так, например, накачанного героя и новичка можно будет узнать на расстоянии. Конечно же, в мире летающих существуют и какие-то деньги, которые можно будет заработать в результате торговли друг с другом. Торговля в **Skies** будет занимать чуть ли не профилирующее место. Без участия в ней выжить будет сложно.

Но не этим удивительна игра, вовсе не благодаря столь отточенной концепции она будет популярна. Во время разработки игры программисты и дизайнеры столкнулись (и еще не раз наверняка столкнутся) со вполне ожидаемой проблемой. Ведь создание реалистичного полетного движка — дело многотрудное даже при современном техническом уровне. Сейчас мы не говорим о различных симуляторах самолетов-вертолетов. Свободный полет с помощью простых физических действий, который мог бы существовать в игре, представляет куда больший интерес. В данный момент в разработке находится



Messiah, который также будет использовать физическую модель свободного полета. Вот в общем-то и все, чем обладает игровая индустрия на PC относительно движков полета. В законченном варианте существует только одна игра на Nintendo 64, которая представляет собой очень высокотехнологичную модель полета. Это Pilot Wings 64. На PC, повторюсь еще раз, создание подобного симулятора полетов — дело беспрецедентное. При разработке такого движка приходится учитывать и программировать множество самых различных факторов: земное притяжение, взмах крыльев, их размеры, плотность воздуха, масса обьекта и еще множество параметров, которые должны выстроиться в сложную алгебраическую формулу. Но помимо всего прочего разработчики должны позаботиться и об игроке, который, естественно, хочет просто играть, не заботясь о давлении воздуха и регулировке воздушных потоков. В общем, сложно это сделать, тем



более в такой глобальной игре, масштабы которой можно было сравнить разве что только с Ultima On-line.

Графически **Skies** также очень интересен. Полная трехмерность пространства и свобода передвижения — вещи вполне обычные, но где еще мы видели такую перспективу обзора, такие восхитительные пейзажи, почти непокрывающиеся туманом с большой высоты в расчете на большую z-буферизацию. Вид в игре аналогичен с будущим Messiah — тоже от третьего лица, что дает дополнительные возможности игроку. Необходимо также отметить необыкновенно качественное нанесение текстур, производящее впечатление чуть ли не абсолютной реалистичности. И конечно же **Skies** не был бы **Skies**, если бы не потрясающее небо, которое выглядит необычайно красиво.

Честно говоря, при таком графическом уровне стоило бы задуматься о том, какова игра будет на самом деле. Ultima On-line не отличается особенной динамичностью при весьма средней графике и простенькой анимации. В **Skies** и графика, и анимация выглядят на порядок лучше при том, что динамичность — это одно из обязательных условий подобной игры и при том, что даже если игра будет хоть чуть-чуть тормозить, весь эффект фантастического действа будет безжалостно разрушен. Поэтому либо все действие игры будет отличаться от screenshot'ов, которые вы сейчас видите перед собой, либо играть (особенно в России) в **Skies** будет невозможно. Можно представить, конечно, и еще один, более щадящий вариант, целиком зависящий от разработчиков. Ведь реально, наверное, найти какой-нибудь оптимальный выход, который позволит сохранить такое качество графики при доступной каждому нормальной сетевой игре. Тогда **Skies**, конечно, не было бы равных. Хотя чудес не бывает...

В принципе, разработчики уже сейчас предусмотрели режим одиночной игры, который, однако, будет демонстрировать только графический движок, и вряд ли в таком режиме будет интересно играть.

Но даже после всего сказанного можно было бы порадоваться тому, что даже сейчас в игровой индустрии есть люди, которые работают творчески. Пусть кто-то говорит, что создать оригинальную игру на данный момент невозможно, что любой продукт автоматически будет становиться клоном классических игр и что технологически игровая индустрия достигла предела. Сейчас действительно оригинальных игр появляется меньше, чем, скажем, два года назад. Но тем более хорошо геймер научился отличать талантливое от бездарности. Тем более ясно мы представляем себе, что такое игра и что такое продукт. Игровая же технология вряд ли когда-нибудь достигнет предела. А чтобы убедиться в этом, предлагаю дождаться **Skies**!..

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

ALIENS ONLINE

Aliens Online **сделана по мотивам нашумевшего фильма «Чужие». Все герои и антигерои, оружие и цели борьбы аккуратно перенесены в игру.**

После серии онлайновых игр с уроженцами Земли в главной роли настала очередь и инопланетным созданиям стать доступными в Интернет в режиме реального времени. Для тотального уничтожения, конечно.

Проект **Aliens Online**, находящийся с сентября 1997 в стадии бета-тестирования, является попыткой Kesmai (торговая марка — Gamestorm) заметно увеличить число своих клиентов. Gamestorm довольно поздно выходит на рынок мультиплейеров и должен предпринимать отчаянные шаги по ликвидации отставания от таких гигантов как Mplayer, Kali, TEN и других. **Aliens Online** является внутренней разработкой Kesmai и выдержан в старых добрых традициях 3D shooter'ов. Причем именно в старых традициях — кроме 16 битного цвета и высокого разрешения, ничего из арсенала современности (3D акселераторы, круговой и вертикальный обзор и т.д.) в игре нет. Правда, все это есть в планах разработчиков, что вселяет некоторую надежду. С самого начала замысел Kesmai претендует на исключительность: в одной битве могут участвовать до сотни геймеров, а общее их количество на сервере будет доходить до десяти тысяч (!).

Платформа: **PC (онлайн)**
Жанр: Online 3D shooter
Издатель: **Kesmai**
Разработчик: Mythic
Требования к компьютеру: P-90, 16 Мб RAM, DirectX/DirectDraw, Hi-color видео карта, Win'95
Интернет: **www.kesmai.com**

Aliens Online сделана по мотивам нашумевшего фильма «Чужие». Все герои и антигерои, оружие и цели борьбы аккуратно перенесены в игру. Соответственно действовать можно на стороне космических Морских пехотинцев или космических же пришельцев. Морпехи лучше вооружены — автоматы, лазеры, гранаты и так далее по фильму, а Чужие, также в полном соответствии с первоисточником, имеют лишь зубы да когти. Элемент превосходства боекомплекта гуманоидной расы нивелируется существенно большей подвижностью и выносливостью пришельцев. Тот, кто выберет землян, начинает простым солдатом и по мере своих успехов дорастает до лейтенанта. В этом случае можно распоряжаться жизнями напарников, отдавая приказы, впрочем, с учетом старшинства. Играя за пришельцев, начинаешь простым рабочим, заветная мечта которого стать Маткой и откладывать яйца. Да-да, именно так, все без ошибки. Став Маткой, можно командовать работягами, хотя оборона наследства все равно остается вашей прерогативой. Такова исходная диспозиция и карьерные перспективы.



Кроме 16 битного цвета и высокого разрешения, ничего из арсенала современности (3D акселераторы, круговой и вертикальный обзор и т.д.) в игре нет.





Как следует из комментариев разработчиков **Aliens Online**, победа возможна только через сотрудничество всех воюющих по одну сторону баррикад. Эта деталь вносит необходимую дозу оптимизма в мрачный и полный опасностей мир «Чужих» Online. Другим важным обещанием Kesmai можно считать заявление о полной победе над временем запаздывания и, судя по демоверсии, кое-что в этом направлении действительно сделано.

Коммерческая версия планируется к выходу с января 1998 года и будет доступна как составная часть игрового пакета Gamestorm. Весь пакет к тому времени будет стоить $9,95.

СИ

Альтернатива:
Duke Nukem, Blood, Alien Trilogy

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

PANZER GENERAL ONLINE

PGO, предлагая ценные улучшения в тактике и увлекательности действия, сулит юбителям пошаговых военных игр много удовольствия и обещает избавить от обычных проблем Интернет.

Платформа: **PC (онлайн)**
Жанр: многопользовательская пошаговая стратегия
Издатель: **SSI**
Разработчик: SSI
Требования к компьютеру: **min 486/66, 8 Mb RAM, 1 Мб SVGA, Win'95, 2x CD-ROM, модем 28800**
Интернет: **www.ssionline.com**

Даже без долгих рассуждений о времени запаздывания, ненадежности связи и перегрузках в «час пик» для большинства активных Интернетовских игроманов очевидно: пошаговые игры — оптимальный способ покончить со всеми обычными невзгодами и огорчениями сетевых баталий реального времени. Попробуйте шахматы, шашки или го и на самых дальних и медленных серверах они будут вполне играбельны. Более того, помимо «пошаговой классики» низкую требовательность к качеству связи имеют и любые другие игры, построенные по принципу «твой ход — мой ход». Это прекрасно понимают крупнейшие сетевые многопользовательские службы и видят в продуктах этого жанра хорошую наживку для привлечения новых клиентов, в том числе и самых дальних и «медленных». Стоит ли удивляться, что TEN и SSI подписали стратегическое соглашение об эксклюзивной поддержке этим многопользовательским сервисом сетевого отпрыска бесспорного хита Panzer General с характерным семейным именем **Panzer General Online** (**PGO**).

Посмотрим на плод этого альянса с эгоистической точки зрения: а какие плюсы получат геймеры? Прежде всего, неиссякаемый выбор новых соперников с разнообразным опытом военных игр: от новичков до профи. Второе, что стоит отметить - это невысокая цена **PGO** — всего пятнадцать долларов. Если игра и в России будет стоить столько же, то, наверное, большинство купит легальную версию... Еще к плюсам нового варианта стоит отнести заведомо улучшившийся интеллект вашего оппонента. Согласитесь, будет интереснее играть и особенно выигрывать у любого Homo Sapiens'a, чем у собственного компьютера.

Ну и, наконец, главное. **PGO** имеет новые, специально переработанные под мультиплейер сценарии. Среди них есть как хорошо известные, например, Poland, German'40, так и совершенно новые. Возможно одновременное командование силами одной стороны несколькими игроками-союзниками, однако водораздел проходит по родам войск, а не по фронтам. Так что кому-то достанется авиация, а кому-то пехота. Изменения затронули и систему коммуникаций. В **PGO** предусмотрен особый режим скрытных сношений союзников для оперативной корректировки тактики и стратегии. Очень удобная опция, в особенности, если помнить о ее доступности во время хода противника!

Непрерывность действия в **PGO** поддерживается традиционным образом, а именно — лимитом времени на ход. Его можно задать в пределах от десяти до сорока секунд (для одного unit'а) или отменить совсем. Последний вариант подойдет далеко не всем и предназначен, наверное, для особенно глубоких стратегов, которых не испугает продолжительность партии в 10-12 часов. Любители быстрой игры порадуются имеющейся в **PGO** возможности передвигать свои войска группами по несколько unit'ов, что предполагает более продуктивные атаки и скорое завершение сражения. При таком «активном» режиме **PGO** напоминает шахматный блиц, и лишь наличие резерва склонит чашу весов на сторону самого предусмотрительного...

Каков же вывод? **PGO**, предлагая ценные улучшения в тактике и увлекательности действия, сулит любителям пошаговых военных игр много удовольствия и обещает избавить от обычных проблем Интернет. Совсем неплохо. И все это по более чем разумной цене. Ну как тут не попробовать! **СИ**

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**

ULTRACORPS

Новая пошаговая галактическая стратегия Ultracorps уверенно работает на самых медленных иниях связи.

Платформа: PC (онлайн)
Жанр: Галактическая пошаговая стратегия
Издатель: VR-1
Разработчик: **VR-1**
Требования к компьютеру: P-90, 12 Мб RAM, DirectX 5.0, Win'95
Интернет: **www.vr1.com**

Как оказалось, борьба с запаздыванием сигнала в Интернет может увенчаться полной победой разработчиков! При этом не требуются сверхскоростные соединения, новые методы компрессии, супер-серверы... Нет, буквально ничего, помимо операционной системы и любого броузера, не потребуется для погружения в мир галактических завоеваний, дипломатии и тонких расчетов. Новая пошаговая галактическая стратегия **Ultracorps** уверенно работает на самых медленных линиях связи. Хотите знать, в чем секрет? Ну что ж. **Ultracorps** — это «шахматы по переписке» с неограниченным контролем времени. На раздумья и отдачу приказов игроку отводятся полные сутки. Те же двадцать четыре часа напрягают мозги и его соперники, с которыми можно за это время не раз пообщаться по поводу дипломатических сношений или союзов. После того как куранты пробьют полночь (или полдень, смотря из какого временного пояса геймер) наступает судный час. Все совершается быстро и незаметно. И лишь снова подключившись на следующий день, можно увидеть результаты своих усилий...

После такого вступления все, кто самозабвенно играл в Master of Orion или любил посылать письма с выверенными по справочникам ходами типа E2-E4 воскликнут: «Хочу!». Остальные наверняка напрочь отпадут прямо в этом месте статьи. Отсеяв этим хитрым приемом потенциально бесполезную аудиторию, сообщим для настоящих поклонников пошаговых игр наиболее важную и ценную информацию.



Во-первых, в **Ultracorps** потрясающая графика, уходящая истоками к рисованным комиксам MegaBot. Более того, окончание истории MegaBot и есть то место, откуда берет начало сюжет **Ultracorps**. Вам это ни о чем не говорит? В таком случае маленькое пояснение: вся новая вселенная — это эманация духа научной фантастики восьмидесятых, помноженная на ностальгию по ASCII графике первых галактических игр на машинах серии ЕС ЭВМ. Простите за поэтическое сравнение, но, как говорится, «слова из песни не выкинешь»...

Во-вторых, **Ultracorps** — это и гипер-много-пользовательский продукт. Как и положено в конце 90-х — тысячи игроков могут присутствовать разом в одной вселенной. Причем NPC отсутствуют тотально, за каждым боссом стоит Homo sapiens! Представьте, что это значит. Никаких кодовых посланий и запрограммированных диалогов. Чистая (или не очень) прямая речь, сложные дипломатические переговоры, настоящие человеческие эмоции, запечатленные в словах. Каждый случай вероломного предательства получает меткую выразительную оценку.



Каковы же временные рамки игры? Скажем прямо — терпение необходимо. Перелет из одной звездной системы в другую занимает несколько ходов, читай — дней. Для основательных флегматиков, одним словом.

Завершение хода приводит к появлению отчета о свершившихся делах, последних новостях, сражениях и сплетнях. Этим создается иллюзия независимого от играющего потока причинно-следственных событий.

Этим пока исчерпывается доступная информация об **Ultracorps**. Игра планируется к выходу в первом квартале 1998-го, а пока можно принять участие в публичном бета-тестировании. В дальнейшем **Ultracorps** станет частью предлагаемого за фиксированную плату пакета игр от VR-1 у неизвестного пока провайдера. **СИ**

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

ЕВРАЗИЯ: АПОКАЛИПСИС

Особенности национальной стратегии, или немного об апрельском Апокалипсисе

PC

Будущий Апокалипсис» будет в жанре тактическо-ролевой игры.

«...Вопреки всем кликушам, обещавшим Судный день на рубеже веков и тысячелетий, катастрофа произошла почти на год раньше — 18 января 1999 года. Сообщение, переданное с одной из обсерваторий, мгновенно облетело мир... Крупный астероид, благополучно следовавший мимо Земли, чтобы затем вновь унестись в глубину далекого космоса, неожиданно, по неизвестным причинам, изменил направление полета... Компьютеры произвели мгновенный расчет и выдали сообщение, повергшее землян в трепет. Столкновение с земной поверхностью неизбежно, место падения — Южная Атлантика, последствия — непредсказуемы и ужасны. Удар, потрясший Землю до самого основания, вызвал серию сильнейших землетрясений, положивших конец многим архитектурным излишествам, а гигантское цунами стерло с лица планеты все до единого коралловые атоллы и небольшие острова в Атлантике и Тихом океане, на дне оказался весь морской и океанский флот Земли, военный и торговый. Но самое страшное, оказалось, впереди. Сильная вулканическая активность, возобновившаяся вокруг эпицентра катастрофы, привела к тому, что ледовый щит Антарктиды начал уверенно таять, вливая в Мировой океан кубокилометры воды. За последующие несколько месяцев уровень воды поднялся почти на метр. Затопленными оказались огромные территории, в том числе тысячи гектар сельскохозяйственных угодий. Возник серьезный продовольственный кризис. Единственным сколь-нибудь уцелевшим континентом оказалась Евразия, с ее приличными территориями пахотной земли. В данных условиях армии наиболее сильных военных конгломератов — НАТО, Объединенных Арабских Государств и Китая — объявили о своем вторжении на территорию России с целью захвата жизненного пространства и плодородных земель... История военной агонии и будущего Апокалипсиса начинается в сибирском городе Томске, где происходят махинации с продовольствием в виде спекуляций партиями китайской тушенки «Великая Стена»...»

Александр КОЛОСКОВ, руководитель проекта из студии «ГРИФОН»





Так начинается история об Апокалипсисе в Евразии, то есть об «**Евразии: Апокалипсис**»... Вернее, история новой игры, которая выйдет в апреле-мае 1998 года. Ее издатели — ElectroTECH Multimedia, ее создатели — Grifon Entertainment. Будущий «Апокалипсис» будет в жанре тактическо-ролевой игры. Что это такое, объяснено дальше в тексте Александра Колоскова (руководителя проекта «Евразия: Апокалипсис»).

Тезисы разработчиков к построению современной RTS

Основной упор в «**Евразии**» мы сделали на так называемом человеческом факторе, т.е. на особенностях каждого конкретного человека, находящегося под вашим руководством, руководством полевого командира русской, арабской, американской или китайской армии. Именно поэтому мы считаем ярлык «стратегия реального времени» не совсем подходящим для «**Евразии**», а предпочитаем использовать слово — «тактика». В чем, на наш взгляд, основное отличие между этими понятиями? Стратегия предполагает отрешенность полководца от своей армии, стратег оперирует реальными подразделениями, как фишками на карте, не особенно задумываясь, хотят ли солдаты выполнять приказ, а главное — согласны ли подчиненные отдавать свои «виртуальные», но единственные жизни ради непонятных штабных замыслов. Тактический же, сиречь полевой, командир вынужден учитывать, что у бойца Иванова недавно убили жену и он пребывает в состоянии глубочайшей апатии, а Сидоров на дух не переносит запах свежескошенной травы, поэтому посылать его в засаду на ближайший луг совершенно бессмысленно. Сразу нужно



оговориться — в современных войнах фанатики встречаются не так уж и часто, поэтому маловероятно, что какой-либо солдат слепо подчинится приказу закрыть амбразуру своим телом а-ля Александр Матросов. Кстати, опыт войны в Персидском заливе показал, что зачастую совсем необязательно уничтожать врага, засевшего на оборонительных позициях. Порой достаточно подвергнуть его, врага то есть, массированному артобстрелу, так чтобы поджилки затряслись, да прокричать «Ура» во всю мощь луженых солдатских глоток, и можно брать супостатов тепленькими. Все эти психологические приемы и тонкости уже сейчас на вооружении у игрока. Что самое интересное, начинаясь как приятное дополнение к стратегическому (тактическому!!!) элементу игры, эти особенности впоследствии выливаются в нечто большее. «**Евразия**» постепенно приобретает черты, характерные для игр совсем другого жанра - ролевых. Существует ошибочное мнение (к сожалению, не без помощи прессы ставшее в наши дни штампом), исходя из которого ролевой считают всякую игрушку, в которой разработчиками добавлено пару циферок, отражающих какие-нибудь характеристики героя, да есть возможность изменять их в процессе игры. Подобное определение позволяет занести в разряд ролевых и Heretic с Hexen`ом на пару, и Syndicat, и даже немало футбольных имитаторов. Классическая же ролевая игра кроме включенных развивающихся характеристик героев, также подразумевает, что эти герои находятся в мире. В мире со своими законами (кстати, едиными как для героев, так и

Александр КОЛОСКОВ



для местных аборигенов), со своими целями и задачами. Игрок здесь, как правило, не бог - вершитель судеб, а рядовой гражданин, имеющий столько же (ну, или чуть-чуть больше) шансов достичь успеха в своем предприятии, как и парень, живущий за соседней дверью. Все вышесказанное, несомненно, относится к концепции «**Евразии: Апокалипсис**». Мы постарались, в первую очередь, реализовать не несколько десятков видов танков, принципиально друг от друга не отличающихся, а логичный, цельный мир, в котором игрок может действовать в обстановке, приближенной к реальности. Поэтому, когда нас спрашивают, к какому же все-таки жанру принадлежит «Евразия», наиболее емкий и верный ответ — «тактическая ролевая игра» (tactical role-playing game). Своими боевыми единицами придется дорожить, а их боевые характеристики вычитываются не из совокупности цифр на каждый «скилс», а из забавных биографий-досье, из которых уже сам игрок должен догадаться о лучшем использовании того или иного юнита.

Многие миссии несут в себе легкий налет «квестовости», стрелять вовсе необязательно (хороший командир по возможности избегает бессмысленного кровопролития).

Стоит немного рассказать о характере миссий. Большинство из них построено так, чтобы игрок мог не только достичь цели несколькими различными способами, но и самих целей при этом было несколько. Например, Вы можете уничтожить врага или просто обойти его, захватить трофейную технику или оставить ее ржаветь на сибирских просторах, взять языка или убить его и т.п. Многие миссии несут в себе легкий налет «квестовости», стрелять вовсе необязательно (хороший командир по возможности избегает бессмысленного кровопролития). Кстати, еще одна деталь: за бессмысленную жестокость Вы можете поплатиться даже собственной жизнью. Война есть война, и если Вы не пользуетесь расположением собственных солдат, шанс получить «черную метку» в виде расстрела собственным взводом весьма и весьма велик. Во многих миссиях можно пообщаться с местными жителями, и зачастую эта информация хоть и не является ключевой для прохождения миссии, но вполне может оказаться полезной для построения плана боя. Планирование предстоящего боя вообще разговор особый. Глядя на современные RTS и анализируя действия играющего в роли полевого командира, не перестаешь удивляться. Все компоненты военной науки, которые оттачивались на протяжении веков, почему-то забыты. Разведка, авангард и арьергард, планирование и синхронизация действий нескольких боевых групп сразу, атаки со многих направлений — все это уступило место одному приему: произвести n-ое количество танков, произвести лобовую атаку; если враг выжил, а танки уничтожены, повторить процесс сначала. Мысль ввести в RTS такие элементы, как разведка и все прочее, не нова, тем более что во многих современных играх (Dark Reign, к примеру) такая возможность реализована, но... Сколько ни выстраивай сложную систему патрулирования базы, сколько ни ставь засад и секретов на возможных путях выдвижения противника, все оказывается бессмысленным, когда Ваш противник, не мудрствуя лукаво, производит n танков и... воплощает в жизнь алгоритм, описанный несколькими строками выше. Для того, чтобы в полной мере ощутить необходимость тактического планирования, нужно полностью отказаться от мысли, что солдат и технику можно клепать во время игры из различного вторсырья, как бы оно ни называлось (тибериум ли, нефть или спайс). Лишь когда потеря одного солдата или единицы боевой техники становится весьма ощутимой, игрок начинает применять, а главное, получать реальную пользу от применения тактических приемов. Именно поэтому мы исключили из «**Евразии**» всю экономику и строительство в процессе боя. Отныне и навсегда на поле боя только убивают, а процесс строительства остается уделом игр типа SimCity 10000. Потеря хорошего снайпера, которого Вы холили и лелеяли столько миссий, гораздо хуже потери танка, который по большому счету и у супостата найти можно, да и командование может временами что-нибудь подбросить в обмен на трофейный 600-й Мерседес и.т.д. Тем более что в «**Евразии**» введено обязательное понятие «экипажа». Никакая техника не сдвинется с места без наличия в Вашей команде обученного человека-водителя.



Всего в «**Евразии: Апокалипсис**» предусмотрены возможности игры за четыре военных конгломерата (русских, китайцев, американцев и арабов), причем война за русских — это объединенная сюжетно военная кампания, за остальных — отдельные миссии (по 12-16 миссий).

Редкая особенность, которой «**Евразия**» может похвастаться: — открытость архитектуры. В целом игра являет собой своеобразный конструктор, из которого можно собирать весьма причудливые комбинации. Изменению поддается все: начиная с характеристик отдельных юнитов и заканчивая интерфейсом и перепрограммированием искусственного интеллекта. Таким образом, это первая из русских игр со встроенным редактором. Если Вы хотите ввести в игру себя или своего друга (врага, подругу), это можно сделать в течение двух минут, восполь-



Александр КОЛОСКОВ



зовавшись нашей утилитой-конструктором, Вашему юниту можно дать свое имя, добавить портрет и т. д. Сразу стоит отметить, что все утилиты и документация по перепрограммированию «**Евразии**» будет размещена на нашем веб-сайте. Практически все модификации можно осуществлять прямо в ходе игры, используя консоль, подобную той, что впервые появилась в Unix, а затем перекочевала в Quake.

Черта, присущая всем современным играм, почти вне зависимости от жанра — возможность сетевой игры для нескольких человек. В «**Евразии**» поддерживается возможность игры через нуль-модем, локальную сеть или Интернет. Между играющими по сети, кроме противоборства, возможны два вида союзов — «по видимости» (раскрытие карт друг друга) и «по информации» (доступ к известной союзнику информации). Естественно, что играя через Интернет, Вы можете столкнуться с проблемой серьезных «лагов» (задержек), которые делают процесс игры абсолютно невозможным. К сожалению, в данном случае мы мало чем можем помочь, рекомендуем лишь как можно тщательнее отнеститсь к выбору провайдера. Зато, если Вы все-таки получили устойчивое соединение, то на игровом сайте, созданном специально для поддержки «**Евразии**», Вы найдете помимо обещанных ранее дополнений (новых юнитов, карт и т.д.) возможность клановой игры. Вкратце ее суть такова: Вы регистрируетесь на сайте и заявляете, за какую страну (читай, клан) хотите играть. Далее Вы выбираете себе соперника из любого противоборствующего клана и начинаете с ним виртуальный бой. Результаты фиксируются на сайте и вот по этим-то результатам раз в неделю будет подводиться итог по двум категориям. Например, командный зачет, моментально отражающий достижения той или иной страны на мировой карте, то есть показывающий, что русские вновь отбили Аляску, а арабы бродят по берегам Невы и т.п. Второй зачет — личный: наиболее успешные игроки растут в звании, соперничая между собой за пост главы государства, т.е. человека, который полностью определяет политику клана.

Черта, присущая всем современным играм, почти вне зависимости от жанра — возможность сетевой игры для нескольких человек. В «Евразии» поддерживается возможность игры через нуль-модем, локальную сеть или Интернет. Между играющими по сети, кроме противоборства, возможны два вида союзов — «по видимости» (раскрытие карт друг друга) и «по информации» (доступ к известной союзнику информации).



Еще одна деталь, выделяющая «**Евразию**» на фоне современных игр, это видеовставки. В отличие от установившейся традиции, мы отказались от использования отрендеренных трехмерных роликов (обычно очень героически-пафосных по содержанию), а сняли серию достаточно симпатичных видеоклипов. Сюжеты этих минифильмов призваны внести немного разнобразия в прохождение игры, где-то заставить игрока улыбнуться, а где-то помочь сильнее погрузиться в действие. Кстати, в этих роликах Вы увидите нескольких актеров, знакомых Вам по большому кино. Каких? Пока секрет. Но Вы их обязательно узнаете. В «нашем кино» будет присутствовать изрядная доля иронии, также как и в сюжете самой игры, и в музыке, написанной к игре гитаристом группы «Несчастный случай».

Что осталось за кадром? Технические характеристики — они достаточно банальны. Игра работает в фиксированном разрешении 800x600 точек, 65535 цветов. Быстродействие на машинах класса Пентиум 100-120 — 12 кадров в сек., на более быстрых машинах, соответственно, выше. Поддерживаются некоторые технологические новинки, такие как технология MMX и шина AGP, 3D-акселераторы по понятной причине (за ненадобностью) не поддерживаются.

Системные требования достаточно скромны — Пентиум 120 с 16 Мб памяти, 1Мб видеопамяти. К сожалению, 486-е машины остаются за бортом, тут уж ничего не поделаешь — новые технологии требуют отдавать им должное в виде все увеличивающихся мегагерц и мегабайт.

В заключение остается добавить, что в конце января — начале февраля, по завершении работ над возможностями сетевой игры, на большинство русских игровых сайтов будет выложена играбельная демоверсия «**Евразии**», а точнее, несколько миссий с возможностями сетевой игры. Тогда же должен открыться сайт «Грифона», на котором всегда будет самая последняя информация о работе над игрой. Тогда можно будет он-лайн задать нам любые вопросы и принять участие в будущем бета-тестировании. Ну а в апреле месяце — ждите и саму игру.

Краткая справка из биографии группы «Грифон»:

Группа «Грифон», руководителем и основателем которой является Александр Колосков, была создана одновременно с рождением замысла «Евразии: Апокалипсис», то есть весной 1997 года. Главный художник проекта приехал из Томска (и заодно привез с собой сибирский сюжет игры, сменивший первоначальный фантастический). Таким образом, родилась «**Евразия**».

СИ

Александр **КОЛОСКОВ**

JEDI KNIGHT: THE MYSTERIES OF THE SITH

PC

Несмотря на то, что представлена игра исключительно как сборник дополнительных миссий, в ней скрывается значительно больше ...

Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: LucasArts
Разработчик: **LucasArts**
Выход: февраль 1998

Jedi Knight казался как раз той игрой, которая была способна оттянуть ожидание игровой общественностью великого хита под названием Quake II. Оказалось, что она не только позволила замечательно поиграть в ожидании творения id, но и вообще дала многим игрокам понять, что не только эта замечательная фирма способна делать выдающиеся игры. Главным и, пожалуй, единственным недостатком **Jedi Knight** стала типичная для LucasArts непродолжительность игры. По теперешним временам 20 миссий — это совсем мало, тем более, что шесть из них (считающиеся полноценными эпизодами) просто являются схватками с боссами. Для тех, кто действительно уважает **Jedi Knight**, разработчики приготовили сюрприз — новую полноценную серию, названную **Jedi Knight: The Mysteries of the Sith.** Несмотря на то, что представлена игра исключительно как сборник дополнительных миссий, в ней скрывается значительно больше.

Совершенно новая сюжетная линия является одним из самых-самых вожделенных сюрпризов для истинных почитателей «Звездных Войн». Действие **Mysteries of the Sith** происходит через пять лет после окончания Dark Forces II. Кайл стал очень известным рыцарем Джедай, приобрел большую популярность. Он, сражаясь на стороне Новой республики, пытается разобраться в еще оставшихся в Галактике переплетениях Темной Силы. Основные ее сосредоточения находятся в древних храмах ордена Ситов, центральных фигур истории прошлого. У Кайла появляется ученица по имени Мара Шейд, которая обладает весьма большим потенциалом Силы. Раньше, во времена Империи, она была секретным агентом Императора и выполняла его самые различные поручения. Действие **Mysteries of the Sith** происходит параллельно с сюжетом книг Тимоти Зана, написавшего третью трилогию «Звездных Войн». Итак, Кайл находит какой-то очень древний храм, и отправляется на его исследования. Мара же в это время общается с контрабандистами и попадает в переплет. Ей предстоит оказаться во многих местах, прежде чем она поймет, какой сложный заговор плетет темная сторона Силы. Главным героем игры является отнюдь не наш старый знакомый, а новенькая, свеженькая ЛараКрофтоподобная Мара Шейд. Но не думайте, что, изменив пол персонажа, LucasArts осмелилась изменить и суть игры. Нет, на этом фронте все по-прежнему. Перед нами самый выдающийся экземпляр сюжетного 3D Action. Что же нового даст нам LucasArts на этот раз?

Прежде всего, это слегка измененный движок игры, который привнесет в мир **Jedi Knight** больше жизни, чем раньше. Достаточно сильно изменится технология освещения предметов и объектов. В **Jedi Knight** она была как бы сглажена, ее значение было сильно уменьшено. Теперь же, в новых уровнях, действие которых зачастую происходит на весьма затемненных участках, выстрел бластера или взмах мечом смогут действительно хорошо помочь в деле поиска правильного пути.

С Джедаями сражаться, по всей видимости, придется значительно реже, чем в оригинале, так как такой количественно крупной коалиции Темных Сил против Мары решено было не выставлять. Вместо этого имеется весьма крутой Темный Лорд, который и заправляет всей сюжетной линией. А уж его победить будет очень непросто.

Помимо всех прочих прелестей, в новом варианте игры вам предстоит побаловаться новыми видами оружия, которых будет, по некоторым сведениям, от пяти до семи новых видов. Среди них наверняка особое применение надут carbonite gun, замораживающее устройство из арсенала Дюка Ядерного, blaster cannon, что-то наподобие счетверенного гвоздемета (как я люблю это название!), и большое количество разнодействующих бомбочек. Среди новых возможностей в Силе Мара практикует Force Push, Lightsaber Throw (такой эффектный бросок зажженного меча в самую гущу врагов), Chain Lightning (неизвестно как выглядит, но звучит уже хорошо), Force Projection, Far Sight (предназначен для лучшей ориентации в полной темноте).

Монстров тоже стало значительно больше, причем разнообразие их повысилось. Самым замечательным и в то же время неприятным из них стал Ранкор (это тот, что пытался в третьей серии фильма сожрать Люка), в игре он очень сильно напоминает quake'овского Шамблера (по крайней мере, отпечатки пальцев такие же). Еще будут всяческие дройды, имперские агенты, просто солдаты, разного рода слизнячки из подвалов и много других тварей, всего числом около двух десятков.

Кампания опять не отличается продолжительностью (всего 14 уровней), но разработчики обещают сами уровни сделать побольше. В связи с этим карты для multiplayer предоставляются отдельно, в очень большом количестве). Очень интересно, и сообразно с сюжетом, на сей раз используется сила. Дело в том, что у Тимоти Зана существуют особые животные Исаламири, которые способны на небольшом расстоянии полностью блокировать все проявления Силы. Разумное и грамотное использование этих зверьков добавляет особый интерес как в одиночных скитаниях по миссиям, так и во многопользовательских поединках.

Что до уровней, то их действие будет опять происходить частично в очень знакомых местах. Особо радует Императорский город, теперь столица Новой республики, Корускант. Можно даже пробраться в Имперский тронный зал. Еще имеются уровни на Таттуине (родной планете Люка), в Cloud City, и даже, возможно, на рудниках Кесселя.

The **Mysteries of the Sith**, несомненно, должна доставить вам огромное удовольствие. Ведь это «Звездные Войны». Сюжет, отличные миссии, много интересных видов оружия, отличные враги - все это **Jedi Knight**. В тот момент, когда этот номер журнала появится в продаже, **Mysteries of the Sith** уже, вероятно, будет лежать на соседнем прилавке.

СИ

Вот он, красавец Ранкор

Слегка измененный движок игры ... привнесет в мир Jedi Knight больше жизни, чем раньше.

Один из новых монстров



Встречи с кораблями не исключены

Все как обычно: коридоры, снующие туда-сюда дройды...

Действие теперь значительно чаще происходит в пещерах и подземельях

Сергей ОВЧИННИКОВ

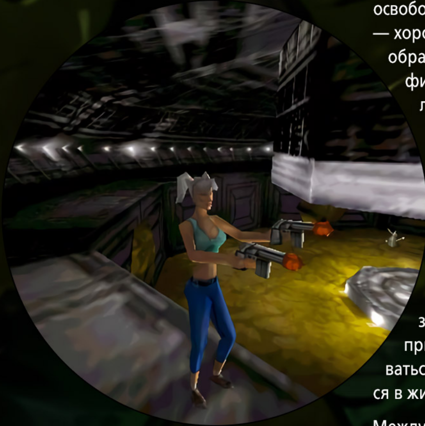
PC

SPACE BUNNIES MUST DIE

Кролики...

Разработчики обещают волшебных животных, помогающих Эллисон в поисках справедливости. Может быть, это будут говорящие клопы?..

Платформа: PC
Жанр: **Tomb Raider's клон**
Издатель: Ripcord Games
Разработчик: **JINX**
Выход: второй квартал 1998



Освещение. Как всегда, реальное, изменяющееся в зависимости от источника света и просчитываемое в реальном времени.

Главная героиня отдаленно напоминает Лару Крофт, заматеревшую в битвах с монстрами и сменившую прическу

Это не только ценный мех, но и лазерная «пушка» в лапах и гнусные мысли в голове. Время морских пехотинцев, мстящих за пушистого четвероногого брата, безвозвратно ушло. Много воды утекло с тех пор. Кролики мутировали, выросли и распоясались. Теперь они уже не прячутся под елочками, а нагло врываются в частные дома и похищают невинных девушек. К счастью, на Диком Западе не только у всех негодяев есть братья, но и у каждой честной девушки имеется по сестре, которая в случае чего придет на помощь. Такова наша героиня Эллисон, отправившаяся мстить зарвавшимся длинноухим под скромным девизом «Пусть подохнут космические кролики». Да, самое время вспомнить, что кролики те были не совсем обычные, а вторгшиеся на Землю из далекой-далекой галактики...

Главная героиня отдаленно напоминает Лару Крофт, заматеревшую в битвах с монстрами и сменившую прическу. Видимо, два «хвостика», похожие на заячьи ушки, помогают маскироваться и облегчают выживание в тылу врага. А это ой как необходимо, потому что нужно не только освободить сестру, но и (теперь все вместе — хором!) СПАСТИ МИР! Игра сделана по образу и подобию живописных кинофильмов категории «B». Впрочем, наличие здорового юмора позволит ей тягаться с пресловутым Tomb Raider'ом. К тому же в обеих играх сильно схожи головоломки и окружающая среда. И там и тут временами встречаются развалины вражеских поселений (в нашем случае — это катакомбы разрушенного лагеря космических зайцев). И тут и там нужно много прыгать, перекатываться, уворачиваться и стрелять для того, чтобы остаться в живых.

Между прочим, игру разрабатывает та же команда, что в свое время подарила нам «тараканьи бега» — Bad Mojo. Поэтому сложно даже предположить, какие еще приколы, помимо кровожадных фиолетовых зайцев, ожидают нас впереди. Хорошо еще, что нас не поместят в пушистую шкурку космического негодяя. Согласитесь, после жизни в тараканьем обличьи этого можно было ожидать. Но гораздо приятнее быть красивой отвязной девушкой, не состоящей в Гринписе. Разработчики обещают волшебных животных, помогающих Эллисон в поисках справедливости. Может быть, это будут говорящие клопы?.. Вскрытие покажет. Вскрытие коробки с игрой, естественно. Пока же с уверенностью можно сказать только то, что играть в **Space Bunnies** с 3D-ускорителем





будет гораздо интереснее, нежели без него. Ну в самом деле, почти реальный здоровенный красный кролик куда страшнее жалкого набора многогранников, выдающих себя за космического пришельца. Но 3Dfx — он и на Диком Западе 3Dfx. С ним все становится более ярким, обтекаемым и правдоподобным.

Погорим о технических изысках игры. Освещение. Как всегда, реальное, изменяющееся в зависимости от источника света и просчитываемое в реальном времени. Дым, туман — ну конечно, да! Оружие. Оружия хватит на маленький взвод. Впрочем, взвод здесь заменит одна хрупкая официантка из придорожного кафе, главным блюдом в котором на долгое время станет теперь хорошо прожаренная зайчатина. Враги. Врагов обещают немного, но плодиться они будут со скоростью кроликов. Эти твари на время забудут свою главную цель — завоевание Земли, и бросят все свои ударные силы на уничтожение Эллисон.

Сам собой напрашивается вопрос: будет ли игра портирована на другие консоли? Ответ однозначен. Рассматривается возможность перевода **Space Bunnies** на приставки Sony PlayStation и новую версию от Sega. Таким образом, космические зайцы будут планомерно истребляться не только на персональных компьютерах, но и везде, где только возможно. Надеюсь, среди вас нет предателей типа дедушки Мазая?! **Space Bunnies must die!**

СИ



Андрей **КОВАЛЕВ**

LUNATIK

PC

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

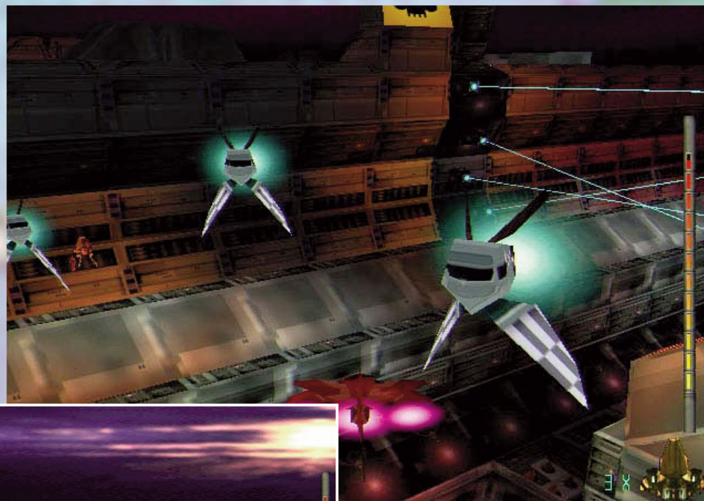
... игрушка для тех, кто соскучился по старым добрым временам примитивных аркад ...

Платформа: PC
Жанр: **аркада**
Издатель: Eidos
Разработчик:
Pure Entertainment
Выход: второй кварталс 1998



«Лунатик» — игрушка для тех, кто соскучился по старым добрым временам примитивных аркад «типа Xenon», где снизу вверх летит многосильный аппарат с пушками, а навстречу разнообразными узорами сыпятся разнообразные бяки и бонусы, а в конце уровня всех ждет злой Босс, убиваемый далеко не с первого выстрела. В отличии от новомодных трехмерных экшнов и стратегий в реальном времени, те позволяли просто расслабиться на полчасика вечером трудного дня.

Впрочем, примитив «**Лунатика**» ограничивается его концепцией. В остальном он будет полностью трехмерен, требовать устройства, поддерживающего Direct3D и мощного процессора, но зато и графика, надо думать, окажется в итоге на высоте. В игре 18 уровней, наполненных разнообразными монстрами и оружием, типичным для игр такого рода — от примитивного ружьишка до огромных многоступенчатых ракет с теплоискателем. Трехмерность выливается в то, что монстры имеются не только непосредственно перед вами, но также сверху и снизу, что заставляет проявлять достаточно внимания и крутить джойстик вовсю. Кстати, если вы обладаете этим устройством с отдачей (force feedback), то можете надеяться на его поддержку в финальной версии «**Лунатика**».



Из интересных новшеств стоит отметить систему «босса с часовым механизмом». Каждый уровень представляет собой строительную площадку, где враги занимаются созданием садиста-босса. Если не пройти уровень в установленный срок и убить недостаточное количество строителей, они босса достраивают и приходится с ним иметь дело, что стоит не одну жизнь.

СИ

DETHKARZ

PC

Андрей **КОВАЛЕВ**

Кому вообще нужны эти гонки по правилам? К черту правила!

Платформа: PC
Жанр: **Гонки на выживание**
Издатель: Melbourne House
Разработчик: **Beam Software**
Выход: 1 квартал 1998

Вы еще не забыли, где на панели управления вашим автомобилем находится кнопка Fire? В наш век скоростей все делается очень быстро. И клонирование Carmageddon'а набирает обороты. Как, вы еще не слышите рев моторов? Скоро, очень скоро «маленькие любители гонок на выживание» смогут оторваться по полной программе. А то «детские» симуляторы наподобие Need For Speed, появляющиеся, как грибы после дождя, уже сидят в печенках. В них и не развернешься по-настоящему! Кому вообще нужны эти гонки по правилам? К черту правила!

Самая интересная информация для собравшегося поиграть в **Dethkarz** — это необходимость знания английского языка. По крайней мере, так было написано в аннотации. Хотя я подозреваю, что долгие часы игры вас будут сопровождать только две фразы: START RACING и GAME OVER. Причем временной интервал между ними будет зависеть от того, насколько у вас навороченный компьютер. И если на нем стоит что-то слабее 3Dfx, то величина эта будет предельно малой. Поскольку компьютер не успеет вовремя среагировать на команду, посланную с клавиатуры, и ваше транспортное средство благополучно впечатается в ближайшую стену.



Настало время поговорить о том, что же включает в себя игра помимо пресловутой поддержки 3Dfx. А это свыше 16 гоночных трасс и столько же — в зеркальном отражении, пролегающих в 8 разнообразных ландшафтах. В ваше распоряжение предоставляются 4 модернизируемых автомобиля, различающихся управлением, гоночными и боевыми характеристиками. Как всегда - широчайший выбор оружия массового и индивидуального уничтожения, скрытые трассы, машины и интерактивные сцены внутри каждого заезда. Игра включает многопользовательский режим, позволяющий развлекаться посредством интернета, локальной сети или ноль-модемного кабеля. Правда, для всего этого нужны Pentuim 166, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM, DirectX-совместимая 3D Graphics Accelerator Card и Windows 95. Так что жмите на акселератор (3Dfx)!

СИ

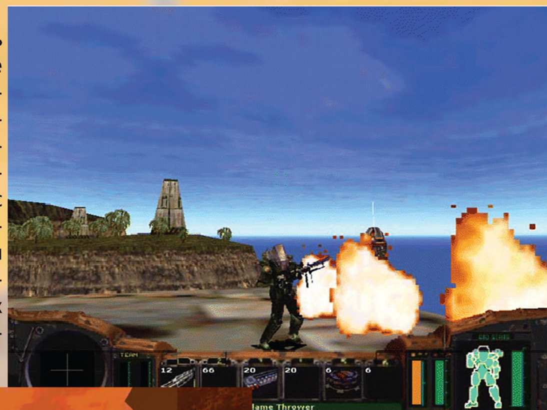
PC

OUTWARS

... объединяет в себе «стрелялку» от первого лица со стратегией ...

Платформа: PC
Жанр: **Action/Strategy**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **SingleTrac**
Выход: **Первый квартал 1998**

Сегодня фирму Microsoft не пнет разве что ленивый. И Windows у них, мол, плохой, и кошелек у Билла Гейтса слишком толстый, и вообще, они там играют не по правилам. Вот об играх-то мы сегодня и поговорим. Последнее время менеджеры Microsoft'а все большее внимание уделяют такой несвойственной для них отрасли индустрии, как компьютерные игры. Предыдущий опыт, стратегия в реальном времени Age of Empires, оказался удачным во всех отношениях. Это была игра интересная по замыслу, красивая по оформлению и не слишком требовательная к системным ресурсам. Новый «буревестник» носит название **OutWars** и объединяет в себе «стрелялку» от первого лица со стратегией. Чего в игре будет больше — стратегии или стрельбы по движущимся целям — пока неясно. Однако доподлинно известно, что существует ряд заданий, в которых игроку предстоит бегать, штурмовать высоты и водные преграды, не говоря уже об изучении воздухоплавания и совершения полетов, с целью уничтожения врагов и удачного завершения некоторых секретных миссий.



Сюжет этой незатейливой игры, как это стало принято в последнее время, снят с одноименного боевика, не так давно успешно прошедшего по экранам Соединенных Штатов. Игрок становится во главе группы космических десантников, направленных для уничтожения гигантских насекомоподобных существ с других планет. И поверьте мне, это будут не милые сердцу кузнечики и сверчки.

Поскольку игру издает Microsoft, в ней вы найдете многое из программного интерфейса Windows 95, как, например, Direct 3D для поддержки 3D-акселераторов. А любителей многопользовательской игры ждет увлекательная встреча с Microsoft Internet Zone.

СИ

Андрей **КОВАЛЕВ**

PC

URBAN ASSAULT

... в игре будет использоваться свыше пятнадцати разнообразных транспортных средств ...

Платформа: PC
Жанр: **Стратегия**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Microsoft**
Выход: **Второй квартал 1998**

В последнее время стало правилом хорошего тона создавать всевозможные стратегические игры. Другим правилом хорошего тона стало смешивать разные, порой несовместимые жанры. И, наконец, третьим правилом хорошего тона стало увлечение крупных солидных компаний вещами, им не свойственными. А именно — публикацией компьютерных игр. Всем этим трем правилам соответствует фирма Microsoft, с недавних пор начавшая усиленное наступление на игровой рынок. Видимо, лавры Sierra, Virgin и иже с ними не дают покоя Биллу Гейтсу. В планах фирмы стоит выпуск нескольких игр. Об одной из них мы и поговорим.

Трудно ругать или хвалить проект на стадии его создания. Этим и отличается рубрика «В разработке» от рубрики «Обзор». В последней появляются игры, уже проверенные «на вшивость» редакционными умельцами. **Urban Assault** же является той самой «темной лошадкой», о которой ничего или почти ничего неизвестно. Заявленный ранее как Anarchy, проект вырос, окреп и развился в «Городское нападение». Или «Нападение горожан», это уж кому как. Говорят, в игре будет использоваться свыше пятнадцати разнообразных транспортных средств от вертолетов до танков и джипов. А наблюдать за происходящим можно будет как из кабины боевой единицы, так и с высоты птичьего полета, так сказать, в перспективе. Оно и понятно, большое видится на расстоянии. И командовать этим парадом предстоит вам.



До второго квартала 1998 года еще далеко, и какой станет игра ближе к выпуску, неизвестно. Пока же картинки обещают интересное и захватывающее действо. Ой, не ошибиться бы... Как водится, в игру можно играть со всеми графическими 3D-ускорителями, поддерживаемыми библиотекой Direct 3D. А для любителей порезвиться в сети международной паутины предусмотрены битвы посредством Microsoft's Gaming Zone..

СИ

Андрей **КОВАЛЕВ**

DESCENT: FREESPACE — THE GREAT WAR

PC

Дмитрий РЕЗНИКОВ

... FreeSpace станет космическим симулятором в духе Wing Commander'a ...

Платформа: PC
Жанр: **космический симулятор**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Volition**
Выход: конец 1998 года

После разделения разработчика первых Descent'ов, фирмы Parallax Software, на две части, появилось и две версии третьей серии. FreeSpace делается фирмой Volition, наиболее близкой к оригинальному Parallax'у командой. Однако сама игрушка мало чего общего имеет с Descent I и II.

Вместо эдакого шахтного «Дума» **FreeSpace** станет космическим симулятором в духе Wing Commander'a — с полетами исключительно в открытом космосе и длинными видеовставками. По сюжету война между землянами и далекими космическими врагами Весуданами продолжается, но переходит в совсем иное русло, когда обнаруживается новая, третья сила, готовая уничтожить и тех, и других. По традиции, судьба человечества ложится на вас, отважного пилота небольшого истребителя.







При внешнем сходстве с Wing Commander'ами, игра сохранила многие особенности старых Descent'ов. Хотя разное оружие и бонусы не будут валяться тут посреди космоса, тем не менее можно будет производить апгрейды прямо во время миссии. Для этого надо будет не уничтожать вражеские корабли, а обезвреживать и захватывать их, чтобы получить доступ к продвинутой технологии. Помимо этого можно ожидать немного больше аркадных миссий, чем в WC. По ходу дела вам доведется полетать на 12 разных типах военной техники (количество зависит от того, по какому пути вы пойдете в игре).

Кое-что, тем не менее, напоминает именно эту эпическую сагу. Например, **FreeSpace** будет иметь ветвящуюся структуру миссий, позволяющую подходить к спасению человечества с совершенно разных сторон.

СИ

DESCENT III

PC

Дмитрий РЕЗНИКОВ

... обещают сделать серьезный и сильный сюжет ...

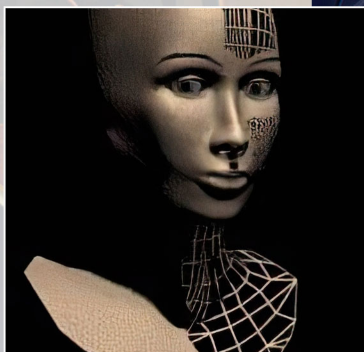
Платформа: PC
Жанр: **3D-экшн**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Outrage Entertainment**
Выход: рождество 1998

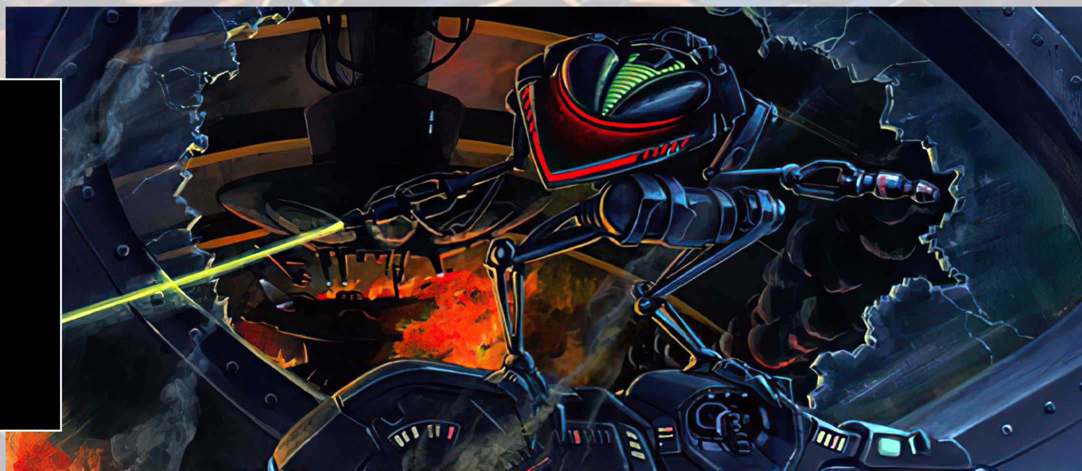
Вторая половина разделившегося Paral-lax'a продолжает работать с туннельно-думовой концепцией Descent'a. В третьей части мы снова спустимся в шахты, снова будем летать по закрученным коридорам и стрелять по странным роботам-мутантам. Туннели, правда, станут более мрачно-реалистичными, добавятся разные графические изыски типа полупрозрачных объектов и взрывов, появится поддержка всяких 3D-акселераторов. Вроде обещают сделать серьезный и сильный сюжет, который выльется в довольно большое количество видеовставок. Сюжет вроде будет как-то связан с повстанцами и предателями, которые внесут свои коррективы в продолжающуюся борьбу землян и инопланетной нечисти.

Игра находится на достаточно ранней стадии разработки, поэтому пока трудно сказать что-либо достаточно определенное. На свет появилось несколько концепт-картинок и тестовый уровень в альфа-версии. Ясно, однако, другое. Очень жаль, что контора разделилась и теперь делает две разные игры вместо одной. Представляете, как было бы здорово, если бы Descent: FreeSpace был совмещен в одной игрушке с третьим «просто» Descent'ом! Сперва летаешь по космосу, убиваешь врагов над какой-нибудь огромной вражьей станцией, потом проникаешь внутрь и принимаешься носиться по полупрозрачным коридорам в поисках заложников или каких технологических секретов...

К сожалению, это только мечта, и даже факт общего для двух игр издателя ее, мечты, свершению не поможет.

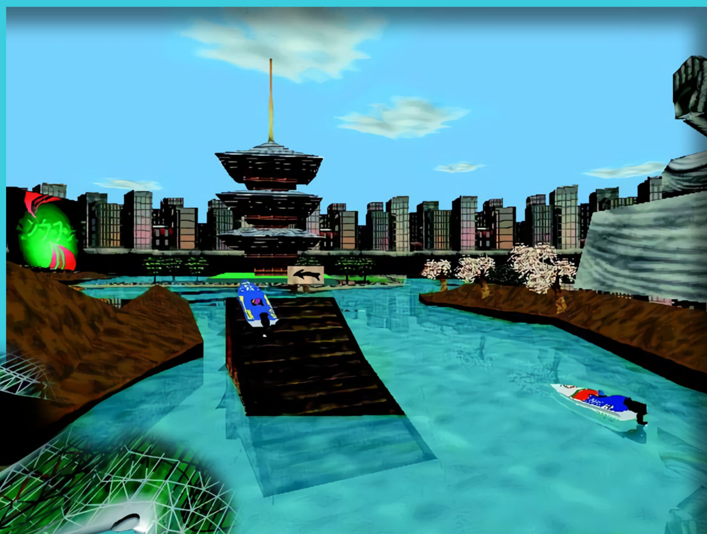
СИ





POWERBOAT RACING

PS PC



Если поднять в воздух все летающие средства, так или иначе встречающиеся в компьютерных играх, им стало бы очень тесно там, наверху. Ни один инопланетянин, прибывший с целью захватить Землю, просто не пробился бы сквозь их стройные ряды. С мировым океаном дела обстоят пока полегче. Разработчики всего мира только недавно всерьез задумались о покорении водных просторов любителями гонок. Иногда это гонки на выживание, как, скажем, Speedboat Attack. Иногда просто соревнования, как Rapid Racer для PlayStation. Скоро, в конце первого квартала 1998 года, ряды гонщиков на разнообразных плавсредствах пополнятся новыми членами этого сплоченного братства. Встречайте, **Powerboat Racing.**

Особое внимание в игре уделено различию между лодками.

Платформа: PC, PS
Жанр: **гонки на катерах**
Издатель: Interplay
Выход: **март 1998**



Вода здесь почти реальная — прозрачная, колышущаяся, с перекатывающимися волнами, от катеров во все стороны летят брызги, а сами они отражаются в водной глади, как в зеркале.

Самое сложное в гонках на катерах — сделать их максимально похожими на реальные. Чтобы вода не казалась фольгой, как в том же Rapid Racer, и не вела себя как асфальт из «Формулы-1». Настоящий подвиг — приблизить физические свойства воды в игре к реальным. Для того, чтобы успешно преодолеть дистанцию, понадобится многому научиться. Как бы глупо это ни звучало, но сначала придется разобраться, как работает винт, и правильно расположить балласт, чтобы тем самым распределить силу тяжести и улучшить плавучесть. Особое внимание в игре уделено различию между лодками. Когда идет гонка между судами разных типов, надо учитывать, что однокорпусные лодки медленнее, но маневреннее, чем катамараны. Гонка же на катамаране может значительно приблизить к первому месту и всем полагающимся по статусу почестям, однако большой поворотный круг почти сводит на нет все преимущества в скорости. Здесь будет где развернуться, и вероятно, у каждого появится свой рецепт успеха. Ведь гонку выиграть — не реку переплыть.



Хоть и неправомерно сравнивать игры для PC и игровых приставок, самой близкой по духу к этой игре мне видится Rapid Racer для Sony PlayStation. Поговорим об отличиях. Обыкновенный режим, без ускорителя, уступает приставочному собрату. Однако, если включить режим, предназначенный для 3Dfx и других графических ускорителей подобного класса, то разница проявляется во всем своем великолепии. Пропадает ощущение гонок по фольге. Вода здесь почти реальная — прозрачная, колышущаяся, с перекатывающимися волнами, от катеров во все стороны летят брызги, а сами они отражаются в водной глади, как в зеркале. Пейзажи в **Powerboat Racing** облагородились. Теперь вместо бесконечного скалистого берега по всей длине трассы будут мелькать живописные равнины, небольшие городки, гордые одинокие скалы. Катера выглядят теперь более правдоподобно.

В игру можно играть как в одиночку, так и «всем миром». В сольной игре существует возможность выбора между Чемпионатом, Слаломом, Аркадой и Гонкой на время. Один из вариантов многопользовательской игры выглядит достаточно интересно. Это игра вчетвером на поделенном экране. И если монитор еще худо-бедно можно разделить на четверых (при условии, что его диагональ никак не меньше 17 дюймов), то как прикажете делить клавиатуру и стул? Ведь, насколько известно, пошаговые гонки еще не изобрели.

К сожалению, конечная версия игры еще не вышла, но, думаем, что если она и изменится, то навряд ли в худшую сторону. Время покажет. Ждать осталось не так долго — март 1998 не за горами. А пока почаще ходите в бассейн и в кружок юных навигаторов. **СИ**



Андрей КОВАЛЕВ

PC

ALIEN EARTH

Андрей КОВАЛЕВ

... игра несколько подзабытого, но в последнее время вновь набирающего обороты жанра action/adventure ...

Платформа: PC
Жанр: Adventure
Издатель: **Playmates**
Разработчик:
Beam Software
Выход: **Январь 1998**



Теперь уже вряд ли кто вспомнит, кому в тот роковой день пришла идея нажать на кнопку и выпустить первую ракету... Земля навсегда изменила свой облик в результате последовавшей за этим цепной реакции. Те, кто избежал смерти от радиоактивного излучения, погрязли во всепланетной братоубийственной войне. На Земле настал самый настоящий Апокалипсис. Прибытие из космоса кораблей колонистов Raksha не облегчило положения землян. Планета была слишком слаба, чтобы сопротивляться. В считанные дни все было кончено. На Земле воцарились мрак и хаос...



Так началась история Чужой Земли (**Alien Earth**). Годы спустя люди были либо порабощены Ракшами, использовавшими контроль над мозгом, либо жили в специальных резервациях. Секреты технологий были утеряны, и их понимание сменилось священным почитанием вещей, сделанных руками «древних». Из памяти людей почти стерлись те времена, когда Ракши еще не повелевали планетой...



Многие персонажи игры были «оживлены» с помощью технологии motion capture — «захвата» движений живого человека с последующим переносом их на игровую модель.





Его звали Финн. Он был молод и за всю свою жизнь ни разу не покидал своей примитивной деревни. Он был выбран, чтобы исполнить роль добычи в кровавом развлечении пришельцев. Выпущенный в джунгли, юноша должен был неминуемо стать жертвой ужасных мутантов, появившихся под воздействием радиации. Но даже если он выживет, участь его предрешена — по его следам идет Лорд Ракша, самый властительный и злобный из чужаков. В глазах своей деревни Финн давно уже превратился в потенциальный труп. Решение пришло внезапно — избежать участи жертвенного животного и выйти за пределы джунглей, где, по легенде, лежат руины великих городов. Говорят, там находятся удивительные вещи...



Alien Earth переносит нас в центр научно-фантастического приключения, как говорят американцы science-fiction adventure. И приключение это происходит в постапокалиптическом мире. В мире, где еще свежи воспоминания о самой последней, ужасной ядерной



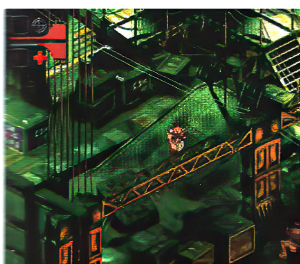
войне, и где всем правят злобные пришельцы, поработившие коренное население Земли. В мире, где некуда бежать и невозможно спрятаться от всевидящего ока чужаков.

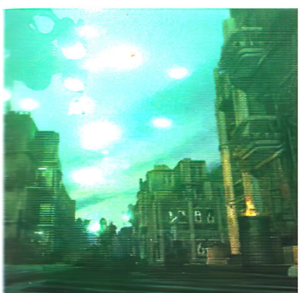


Alien Earth — игра несколько подзабытого, но в последнее время вновь набирающего обороты жанра action/adventure (вспомните хотя бы недавнюю Dark Earth). Как и лучшие представители этого направления, она удачно объединяет в себе элементы битв, странствий-поисков и решения головоломок различной степени трудности. Управляя главным героем, Финном, с помощью клавиатуры и мыши, вы исследуете игровое пространство, проходя через великолепно прорисованный изометрический 3D-мир, чем-то схожий с мирами Crusader'a, Diablo, Little Big Adventure. Начинается игра, как и все подобные игры, с полного отсутствия у героя чего-либо полезного для борьбы с врагами. У Финна нет ничего, кроме одежды и рюкзака, да может быть, еще рук, чтобы противостоять мутантам. Но чем более вы будете









Графика в игре поражает своей реалистичностью. Весь фон, на котором происходят события в Alien Earth, а это сотни игровых экранов, заранее прорисован художниками в изометрической перспективе, и поддерживает разрешение 640Х480.

изобретательны, тем легче станет прохождение через джунгли, буквально нашпигованные разнообразными полезными предметами. Нужно только додуматься, как их применить.

Объекты, найденные Финном в игре, можно использовать как они есть, а можно комбинировать между собой. Последнее может оказаться особенно полезным не только когда за ним по пятам устремится Лорд Ракша, но и тогда, когда наш герой покинет джунгли и начнет исследовать внешний мир. Например, обычный «коктейль Молотова» можно будет сделать при помощи бутылки, тряпок и, собственно, бензина. Дело за маленьким — найти все три компонента и обзавестись достаточно мощным на первых порах оружием. Жаль только, одноразовым. В игре встречаются сотни предметов, и все их, так или иначе, можно использовать. Они значительно облегчают жизнь в игровом мире. Впрочем, **Alien Earth** можно пройти и без них, если очень постараться.

В игре делается упор на три вещи — обследование огромных территорий, разгадывание головоломок и непосредственно битвы с полчищами врагов — от мутировавших стрекоз до злобных, хорошо вооруженных пришельцев Ракша. На первых порах для того чтобы выжить, вам вместе с Финном потребуется немало поломать голову и проявить чудеса изобретательности, опираясь только на собственные силы да умело, а главное — правильно, используя найденные предметы. Зато впоследствии вас ждет достаточно мощное и эффективное вооружение. При условии, что вы не погибните в начале игры. Бои осуществляются простым наведением курсора, так называемый, point-and-click. В **Alien Earth** ис= пользован приятный интуитивный интерфейс (по типу Diablo или Ultima Online) — даже ребенок разберется в том, как щелкнуть мышью. А с помощью детализированных меню вы без особых усилий сможете в любой момент поменять оружие или заглянуть в инвентарь. Разговоры в игре также поддерживаются посредством окошек с набором тем для поддержания беседы.







Графика в игре поражает своей реалистичностью. Весь фон, на котором происходят события в **Alien Earth**, а это сотни игровых экранов, заранее прорисован художниками в изометрической перспективе, и поддерживает разрешение 640x480. Многие персонажи игры были «оживлены» с помощью технологии motion capture — «захвата» движений живого человека с последующим переносом их на игровую модель. Детализированные полноэкранные видеофрагменты являются связующим звеном в сюжете и повествуют о том, что творится вокруг главного героя. Таким образом, сюжетная линия предстает во всей своей красе. Решившегося сыграть в эту игру впереди ожидают многочасовые захватывающие дух приключения, встречи с фантастическими созданиями в сложном и красочном мире будущего.

Остается добавить, что **Alien Earth** разработана австралийской компанией Beam Software и выйдет в районе января — февраля 1998 года.

Подводя итоги, можно сказать, что в игре есть все, о чем только можно мечтать. Она сочетает технологию «захвата» движения с прорисованными вручную мультфильмами; интригующую историю с дюжиной персонажей, каждый со своим характером; качественную стереофоническую озвучку; игровые



сцены, построенные с кинематографической драматичностью и сюжет, заставляющий часами просиживать у экранов мониторов. А для того, чтобы все это работало, нужен лишь Pentium 90, Windows`95, 16 Mb Memory и 4x CD-ROM. Да, чуть не забыл — знание английского языка ОБЯЗАТЕЛЬНО.

Alien Earth сильно отличается от бездумных стрелялок, которые сегодня заполонили мониторы компьютеров. И если вам надоели игры, требующие не столько умственных усилий, сколько быстроты нажимания на кнопки, то это — ваша игра.

СИ

Андрей **КОВАЛЕВ**

CRIME KILLER

PS PC

Создается

... игра не вполне обычная, так как представлять собой она будет смесь аркадной гонки и шутера.

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **аркада**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Interplay**
Выход: **второй квартал 1998**



впечатление, что Interplay настойчиво ищет пути к созданию идеальной аркады, которая бы выглядела вдобавок современно. Речь идет о Powerboat Racing, Red Asphalt и о предмете нашего разговора **Crime Killer. Crime Killer** — игра не вполне обычная, так как представлять собой она будет смесь аркадной гонки и шутера. По сюжету вам, естественно, придется бороться с преступниками, и на ваш выбор предоставляются три вида транспорта: банальный автомобиль, мотоцикл или маленький истребитель. Борьба разворачивается на целых двадцати миссиях, но не это является примечательным в **Crime Killer.** Похоже, что наконец-то разработчики поняли, какой бесконечный графический потенциал скрывается в недрах современного компьютера, и решили использовать хотя бы большую его часть. Итак, игроку предоставится возможность лицезреть фантастические разноцветные световые эффекты в реальном времени в результате самого примитивного попадания по противнику. Впрочем, попадание это вряд ли можно будет назвать примитивным, так как в **Crime Killer** будет существовать полная свобода передвижения, а ею воспользуются и достаточно умные





противники. Из обещаний разработчиков следует, что для обычного аркадного шутера противники, возможно, будут даже «слишком» умные. Нечасто в аркадных гонках-шутерах присутствует такая вещь, как реализм. Разработчики также говорят, что в **Crime Killer** реализма будет предостаточно. Обещаются и необыкновенно интеллектуальные камеры, обеспечивающие идеальный gameplay, и потрясающее звуковое сопровождение, и необычные для жанра игровые возможности, и... В общем, слышать это, конечно, безумно приятно... Вот бы еще и увидеть. **СИ**

Дмитрий **ЭСТРИН**

STAR CONTROL 4

PC

Космическая

... вам предстоит поучаствовать в квесте, очень сильно сдобренном прекрасной космической аркадой ...

Платформа: PC
Жанр: **arcade/adventure**
Издатель: Accolade
Разработчик: **Accolade**
Выход: **конец1998**

индустрия (нет, не игровая, а самая обыкновенная) настолько серьезна, и, главное, дорога, что в ней совершенно нет места для юмора. Это-то и отличает ее от очень похожей, тоже космической, но уже чисто развлекательной отрасли. А одним из основных образцов в ней всегда была серия игр **Star Control,** родившаяся еще на заре игровой индустрии. Первые две серии пользовались огромным успехом, и коммерческим в том числе, но потом разработчики **Star Cointrol** отказались от планов по созданию очередной серии. За дело взялись известные господа из Accolade, и в конце 1996 года выпустили третью часть великой игры, испорченную до последней крайности различного рода «завихрениями» в сюжете и черезмерной усложненностью игрового процесса. Игра успеха практически не имела. Теперь Accolade говорит, что поняла все свои ошибки, и предлагает нашему вниманию четвертую часть. Но не теперь, а потом, то есть в конце года.

Итак, вам предстоит поучаствовать в обновленном квесте **Star Control**, очень сильно сдобренном прекрасной космической аркадой, наконец-таки сделанной трехмерной. Разумеется, всеми любимый режим melee остался и даже немножко изменился. Имеются некоторые основания полагать, что в лучшую сторону.





Игра будет требовать трехмерный акселератор, разумеется, для конца 1998 года это требование вполне понятно. Из нескольких возможных режимов игры самым интересным обещает стать некий приключенческий режим, в котором помимо летания по мирам и стреляния по врагам будет иметься и некоторая сюжетная линия.

Что ж, похоже, на этот раз разработчики не в настроении нас обманывать. По мере появления информации мы обязательно будем возвращаться к этому многообещающему проекту. **СИ**

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

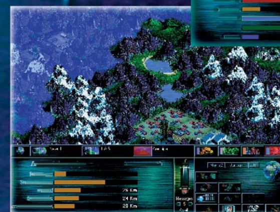












Мировые войны, диктаторские режимы, экологические катастрофы, коррупция – все мы знаем, каким может стать для нас двухтысячный год. Если Вы сомневаетесь в этом, можете попробовать создать что-то иное и попытаться управлять на протяжении пятисот лет.

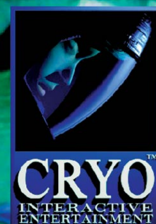
Новая игровая технология даст вам огромные возможности, а изометрическая карта мира позволит более наглядно представить картину мира. Игра насыщена трехмерными персонажами, анимированными новостями и забавными видеофрагментами, иллюстрирующими происходящие события.

Судьба мира в ваших руках!

Спрашивайте новую игру
в магазинах "Белый Ветер – ДВМ", "Компьюлинк", "GameLand" и др.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "АМБЕР"
Москва, Перовский проезд 35, тел/факс 273-85-87, E-Mail:ambert@dol.ru

АМБЕР
КОМПАНИЯ

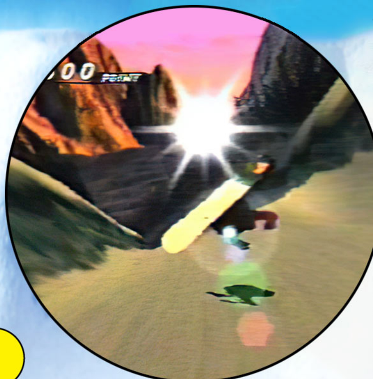


1080 DEGREES

N64

... игра стала одной из ярких звезд всей выставки Space World 97 и привлекла огромное внимание прессы и игроков.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **симулятор**
Издатель: Nintendo
Разработчик:
Nintendo EAD
Выход: 30 марта 1998



Графическое оформление 1080 можно без преувеличения назвать революционным для этого класса игр.



В 1080 реализована совершенно уникальная система световых эффектов, позволяющая не только насладиться блеском заснеженных гор на солнечном свете, но и почувствовать в полной мере атмосферу игры ...

Среди огромного количества различных симуляторов, постоянно появляющихся на рынке, весьма большую долю занимают разного рода автомобильные и самолетные игры. Что же до более экзотических видов «спорта», требующих от разработчиков значительно больше изобретательности, чем ее необходимо для создания дороги, автомобиля и трех деревьев, то здесь новинки появляются очень редко. И тем приятнее, что именно Nintendo всерьез занялась этими самыми «параллельными жанрами». WaveRace 64 была первой попыткой создать что-то действительно новое и оригинальное в жанре, продемонстрировать миру не только высочайшего качества технологию, но и ни с чем не сравнимый игровой процесс. Эта игра вместе с Mario 64 создала тот образ новой приставки Nintendo, который мы можем созерцать сейчас. Было бы просто удивительно, если бы команда, работавшая над WaveRace, прекратила создание подобных симуляторов, и совершенно ясно, что последние полтора года, прошедшие с момента выпуска предыдущей игры, разработчики из Nintendo не спали, а занимались новым проектом, который может затмить даже славу их первого детища. Но приготовьтесь: новая игра отнюдь не представляет из себя очередные гонки на воде, а вода находится в несколько другом физическом состоянии — в замороженном виде. Одним словом — теперь реализм и уникальная физическая модель, созданные Nintendo на воде, перенесятся в симулятор сноубординга, то есть скоростного спуска с горных вершин на доске.



Доведенный уже до финальной стадии разработки проект был показан на выставке Space World 97, специальном шоу, посвященном исключительно нинтендовским продуктам и технологиям. В связи с переносом даты выхода основных проектов (таких как Zelda, Banjo-Kazookie, Conker's Quest) на более поздний срок, **1080 Degrees Snow-boarding** стала одной из самых ярких звезд всей выставки и привлекла огромное внимание прессы и игроков. А все потому, что к моменту показа на выставке, игра уже была закончена более чем наполовину, и представить зрителям можно было уже не видеоролики и картинки, а натуральный игровой процесс, продукт в действии. Необходимо отметить, что сразу возникшие аналогии **1080** с Cool Boarders (точно так же, как и когда-то Jet Moto с WaveRace) были практически мгновенно отвергнуты, так как сравнивать эти две игры напрямую никто не решился, настолько **1080** превосходит старый хит с PlayStation. Итак, что же такого особенного в новом шедевре от Nintendo?





Основным козырем Nintendo в борьбе за покупателей всегда была исключительно качественная графика почти всех выходящих игр, и в данном случае этот принцип не изменился. Графическое оформление 1080 можно без преувеличения назвать революционным для этого класса игр. Как ни в какой другой игре, в сноубординге крайне необходимо правильное освещение трассы, иначе ползанье на доске по серому снегу под серым небом никому не доставит удовольствия. Конечно, раньше, особенно для игр на PlayStation подобные промахи прощались, но вот от Nintendo ждать их не придется. В **1080** реализована совершенно уникальная система световых эффектов, позволяющая не только насладиться блеском заснеженных гор на солнечном свете, но и почувствовать в полной мере атмосферу игры, веселого и непринужденного катания на доске в солнечный морозный денек на одной из самых красивых трасс мира. Правильный свет — это еще далеко не все, что необходимо для создания прекрасной игры. Физика игрового мира заставила разработчиков немало потрудиться, прежде чем мы смогли увидеть, что существует множество типов снега и льда. В **1080** вы реально сможете ощутить отличия снега мягкого и рыхлого, замедляющего скорость и заставляющего вашу доску чуть ли не утопать в нем, и снега жесткого, хорошо укатанного, позволяющего развивать большую скорость. Совершенно иначе доска будет вести себя на льду. На этом типе поверхности следует быть особенно осторожными, потому как даже малейший поворот может окончиться сильным заносом и в конечном счете падением.



Пейзажи, предстающие перед вашим взором, по-настоящему великолепны. Nintendo действительно сумела вы-



Сергей ОВЧИННИКОВ



жать все из фантазерских способностей своих дизайнеров, и трассы смотрятся просто великолепно. На момент написания данной статьи разработчики сообщили, что полностью закончена работа пока только над тремя трассами, каждая из которых будет представлена в финальной версии в двух вариантах: коротком и длинном. А на момент выхода **1080** в свет Nintendo собирается включить в игру не менее пяти различных трасс. Действие игры, то есть ее уровней, будет происходить на самых различных типах ландшафта, от леса до гор, но особенно радует глаз трасса, проходящая недалеко от красивейшего заледеневшего озера. Невозможно передать те ощущения, которые охватят игрока, когда он будет спускаться к этому застывшему чуду, освещаемому яркими лучами солнца. Нет, восторг — это мягко сказано.

Дизайн трасс, то есть не окружающего пространства, а именно поворотов, спусков, трамплинов и прочих необходимых вещей будет сильно отличаться от трассы к трассе.

Трассы будут достаточно длинны, ведь, в принципе, для приставки Nintendo 64 построение объектов в любом количестве — достаточно простое дело, и проблема здесь заключается лишь в количестве доступных текстур. А так как в **1080** набор этот будет невелик (все же большого разнообразия здесь не требуется), то трассы можно сделать и подлиннее. Дизайн же трасс, то есть не окружающего пространства, а именно поворотов, спусков, трамплинов и прочих необходимых вещей будет сильно отличаться от трассы к трассе. Кое-какие будут изобиловать резкими поворотами, на некоторых будут даже встречаться по две-три развилки, ведущие к финишу разными путями с разными препятствиями. Практически на всех трассах достаточно трамплинов, чтобы игроки могли на них демонстрировать всяческие трюки, которых, как и в Waverace здесь введено огромное количество. При этом для трюкового режима, скорее всего, будет дополнительно создана специальная исключительно трюковая трасса. Думается, разнообразие трасс в **1080** будет практически таким же, как и в предыдущем шедевре этой команды разработчиков.



Практически на всех трассах достаточно трамплинов, чтобы игроки могли на них демонстрировать всяческие трюки ...



Большое внимание Nintendo на сей раз уделяет персонажам. Многим игрокам не очень понравился в WaveRace только один момент — недостаточное количество героев. На сей раз персонажей не только станет больше, но и вести себя на трассе они будут еще более разнообразно. Для каждого героя имеется свой набор характеристик, исходящих из стандартных максимальной скорости, веса и скорости разгона, а также ряд совершенно уникальных индивидуальных качеств, о которых вы сможете узнать, лишь поиграв данным героем достаточно продолжительное время. Кто-то из них умеет выше прыгать и более красиво совершать тот или иной трюк, кто-то ухитряется довольно быстро ездить по рыхлому снегу, и так далее. Также разработчиками всерьез обсуждается и введение индивидуальных приемов и трюков для каждого из героев, что фактически превращает их в действительно колоритных персонажей, практически как в известных файтингах.







Интересным для жанра нововведением станет весьма оригинальный режим многопользовательской игры. Два участника одновременно смогут попробовать проявить себя как в общих заездах, так и в отдельных соревнованиях один на один, а также и в трюковом режиме. Вполне возможно, что с присутствием на трассе одновременно четырех — шести (или даже восьми) гонщиков простор для различного рода подлостей, сталкивания с края пропасти, притирания к каменному бордюру и так далее, становится просто необъятным. Единственной проблемой, которая может помешать исполнению всех замыслов создателей игры, может стать производительность (в Top Gear Rally, например, графика значительно слабее, и тем не менее более двух машин на экране не появляется).

Несомненно, эта игра станет очередной очевидной победой Nintendo над конкурентами. Похоже, что, наконец, в 1998 году, приставка Nintendo 64 потихоньку начнет вытеснять с рынка 32-битные консоли, медленно, но верно катящиеся к собственной гибели по причине как низкого качества игр, так и их слабого технического исполнения. А главное в **1080 Degrees Snowboarding** — это все-таки сам процесс, переданный с необыкновенной точностью и безукоризненным чувством стиля. Пусть картинки поначалу вас не сильно впечатлят, но поверьте, в движении игра выглядит совершенно иначе. Если помните, скриншоты из WaveRace тоже никого не впечатляли.



В конце марта, когда снег у нас потихоньку уже начнет таять, на экранах телевизоров будет царить зима. Будет солнце, свежий слабый ветерок, чистый воздух горных круч, и трасса... Только не забудьте при этом все же иногда выходить на улицу и дышать настоящим, не виртуальным свежим воздухом.

СИ

Сергей ОВЧИННИКОВ

YOSHI'S ISLAND



Теперь Yoshi's Island возвращается в 64-битном формате, сильно изменившись, но все же оставшись непревзойденной лучшей двухмерной аркадой.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **платформенная аркада**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Nintendo EAD**
Выход: **март 1998**

Не секрет, что практически все игры компании Nintendo за всю ее сначала 8-ми, потом 16-ти, и вот теперь уже 64-битную историю были прежде всего предназначены для детской аудитории. Да, Nintendo всегда делала детские игры, но относилась к ним совершенно по-взрослому, и именно поэтому персонажи игр с NES и Super NES стали настолько популярны. И дело даже не в том, что игры эти нравились детям, наоборот, они очень нравились взрослым. Ничто не покоряет так взрослого, уставшего от повседневной суеты и бесконечного мотания между домом, работой и еще многими местами человека, чем грамотно сделанная, в меру сложная, а главное, безумно красивая и такая наивная детская игра. В то время, как дети все больше стремятся ко взрослой жизни и потому играют в бесконечные Doom, Quake и прочие подобные вещи, многие истосковавшиеся по детству люди с удовольствием погружаются в сказочные миры, придумываемые Nintendo. А самым лучшим выдумщиком, создавшим, по мнению многих игроков, лучшую видеоигру всех времен, Mario 64, является небезызвестный Shigeru Miyamoto. Он-то и придумал для нас, уже достаточно давно, продолжение сказки о мире Марио, с главным героем Yoshi. Игра вышла на Super NES и установила еще тогда новый стандарт графического оформления и интересности игрового процесса для всех аркадных видеоигр. Теперь **Yoshi's Island** возвращается в 64-битном формате, сильно изменившись, но все же оставшись непревзойденной лучшей двухмерной аркадой. После долгой работы, продолжавшейся более двух лет, игра, наконец, вышла на японском рынке, а совсем скоро, в марте, появится и на американском.



Графика в игре действительно весьма необычна, и надо сказать, что смотрится она великолепно.



Вам предстоит весьма внушительное по размерам, но не по длительности путешествие по шести мирам острова, каждый из которых имеет совершенно особую тематику и соответственное оформление. Основным принципом игры является стандартное прохождение уровней, на которых, правда, необходимо искать некие фрукты с волшебного дерева, сбор которых необходим для прохождения всех уровней. По мере прохождения отдельных кусочков игры вам будет открываться доступ к новым уровням, и так далее, до самого конца. Игровой процесс также совершенно не изменился, и только был дополнен новыми возможностями для персонажа. Также убрана и линейность прохождения каждого из уровней, поскольку в них добавлены развилки.



Вся прелесть игры заключается именно в ее двухмерности. Нет ничего проще, чем **Yoshi's Island,** и это замечательно, ведь помочь расслабиться и поднять настроение после тяжелого дня способна только такая действительно



немудреная игра. А то — попробуйте поиграть в какую-нибудь сложную стратегию или убойную по количеству трюков аркаду — через пару-тройку минут джойпад будет лежать на полу, растоптанный вашими ногами, а на треснувшем от удара кирпичом экране все еще будет гореть незатейливая надпись game over.

Графика в игре действительно весьма необычна, и надо сказать, что смотрится она великолепно. Яркий окружающий мир этой аркады построен из трехмерных обьектов, вживленных в подчеркнуто двухмерную дорогу уровня. Эффект от этого совершенно не такой, как в псевдотрехмерном Pandemo-nium'e и ему подобных играх. Напротив, вместо того, чтобы ограничивать свободу игрока в 3D (в Pandemonium все время хочется выпрыгнуть из плоской дорожки и продолжить странствия в трехмерном мире), **Yoshi's Island** делает мир игры значительно ближе, обьемнее, при этом совершенно не уродуя игровой



процесс.

Разнообразие уровней также весьма удивительно. Казалось бы, что еще можно придумать в подобной игре? Ан нет, вдобавок к стандартному разбросу водяных, лесных и снежных уровней совершенно необыкновенно подобраны декорации, создающие впечатление действительно отличного мультфильма. К каждому из миров был подобран свой материал для создания обьектов. Кое-где это дерево, другие уровни как бы созданы из папье-маше, третьи сшиты из кусочков разноцветной ткани. Все вместе это создает неповторимое ощущение.

Аналоговое управление, впервые примененное в двухмерной аркаде, в действительности, очень помогает лучше чувствовать движение персонажа, в конечном счете приводя к значительному удобству и чувству комфортности. Атаки героя также контролируются аналоговым мини-джойстиком, и поэтому теперь нет фиксированных направлений ударов, и вы вольны поражать противника в любом направлении. Под водой **Yoshi** также научился хорошо плавать, опять-таки, благодаря новой системе управления.

Yoshi's Island, безусловно, игра , достойная не только внимания с вашей стороны, но и многих часов игры. Думаю, она доставит много радости любителям как старых нинтендовских аркад-приключений, так и недавно присоединившимся к лагерю поклонников Nintendo 64 игрокам. И пусть сама игра не покажется вам длинной (проходится она в среднем за три часа) , но я уверен, что после первого ее прохождения, вам захочется повторить приключение.

СИ

Сергей ОВЧИННИКОВ

PS

BUSHIDO BLADE II

По-настоящему самурайская игра, в своем роде эстетская ...

Платформа: Sony PlayStation
Жанр: **Файтинг**
Издатель: Square
Разработчик: **Square**
Количество игроков: 1-2
Выход: **лето 1998**

Вы, наверное, помните **Bushido Blade** — трехмерный файтинг от Square, где не было индикаторов оставшейся жизненной энергии и где можно было победить одним умелым ударом меча. Эта была по-настоящему самурайская игра, в своем роде эстетская, поскольку не походила на огромную серую массу мордобойных игр, в которых все повторяется, от героев до ударов. **Bushido Blade** выделялась на общем фоне неким восточным благородством и той особой изюминкой, которую умеют придать самым лучшим своим играм жители Страны Восходящего Солнца. Именно основываясь на достижениях этой игры, Square-вская команда решилась на выпуск продолжения. Итак, ждем **Bushido Blade**, часть вторая!





Графически игра будет сделана еще глаже и чище. Внимание к таким, казалось бы, мелким вещам, как положение запястья при ударе мечом, порождает уверенность в светлом будущем на нашей планете.

Как и следовало ожидать, основная концепция первой части — никаких индикаторов и смерть с одного удара — переходит в продолжение. Само собой, еще лучше будут отработаны защитные и атакующие комбинации. Теперь останутся только две кнопки атаки (круг и X). Это будут «Нормальная атака» и «Атака с измененным положением запястья». Вы сможете разнообразить бой и открыть собственные законы и приемы, направляя движение ваших ударов. Сам процесс сражения будет обладать еще большей интересностью, так как особенности управления позволяют выработать уникальный стиль борьбы, а затем его шлифовать. Исход боя будет зависеть и от правильно выбранной позиции, а также особенностей ландшафта, что опять же добавляет реалистичности. Появилось новое направление искусства владения оружием. Называется оно Iai и чем-то напоминает состязание ковбоев Дикого Запада: противники встают друг напротив друг, держа мечи в ножнах. Здесь-то и проверяется ваша реакция: необходимо выхватить меч из ножен раньше вашего врага и нанести один быстрый смертоносный удар. Конечно, в **Bushido Blade 2** можно выбирать оружие для ведения боя. Стало быть, можно будет выбрать себе самую любимую катану (самурайский меч — ред.). Графически игра будет сделана еще глаже и чище. Внимание к таким, казалось бы, мелким вещам, как положение запястья при ударе мечом, порождает уверенность в светлом будущем на нашей планете. Игра будет избавлена от неприятных «галлюцинаций» видеокамеры.





Если в первой части сюжет касался клана убийц, Кэйджа, и был несколько туманен, то теперь враг сразу известен и конкретен. Существует два клана воинов: Клан Чэйнто и Клан Нагаруми Чэйнтори (название последнего еще не совсем устоялось и, возможно, оно будет сменено на Мейкио), которые также воплощают две разные школы боя. Представители первого, грубо говоря, плохие, а вторые, соответственно, хорошие и добрые. Именно на борьбе этих двух военизированных партий основываются сюжетные коллизии игры. Вы выбираете себе персонажа из того или иного клана, и вашей целью становится незамедлительная отправка к праотцам всех членов другого.

В **Bushido Blade** немалую роль играли физические данные выбранного вами воина. Физическая подготовка и вес продолжают оставаться одними из главных данных, с которыми стоит познакомиться при выборе оружия для вашего бойца. Весьма полезно экспериментировать: например, если вам позволяют данные воина, то можно экипировать его двумя мечами (если вы не профессионал, то управлять будет сложновато). Это, конечно, может привести к повышению эффективности его действий, хотя, с другой стороны, его движения и удары станут медленней. Поединки будут проходить на шести классных уровнях, каждый из которых, помимо основных персонажей, будет содержать неких дополнительных героев, в частности нинзя, которые ну очень хотят поучаствовать в сражениях. Кстати у них у всех есть своя предыстория, объясняющая их стремление срубить кому-нибудь голову. Впрочем, эта фраза в равной степени относится ко всем представителям Кланов. Все они сюжетно привязаны к своим группировкам в игре и разбираться в перипетиях их судеб довольно-таки любопытно. Самое главное то, что герои отлично проработаны и индивидуализированы. Одни ориентированы на силовую борьбу, другие на скорость, третьи на победу созданной ими самими школы боя. Аренами будут служить неровные поля, вокзал, горная тропа, паром, утес и подземный гараж. Впечатляет!



СИ

Иван **НАПРЕЕНКО**

F-ZERO X



В этой игре главным ... будет ... по-настоящему захватывающее ощущение фантастической скорости.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонки**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Nintendo EAD**
Выход: август 1998

Среди большого числа старых хитов, родившихся еще во времена первых приставок Nintendo, и продолжающих жизнь на 64-битной платформе, скоро появится и еще одна. Необыкновенно быстрая и удивительно интересная футуристическая гонка **F-Zero**, была одним из самых лучших произведений в этом жанре, предвосхитившая и последующий успех серии Wipeout на PlayStation. В то время как новая приставка просто была предназначена для быстрых и мощных по графике игр, с переводом **F-Zero** в новое измерение ее создатели не торопились. Поэтому первым подобным продуктом на Nintendo 64 стала не старая добрая **F-Zero**, а Extreme G, фирмы Acclaim, прямо скажем, продукт не того уровня, какого можно было бы ожидать от приставки.

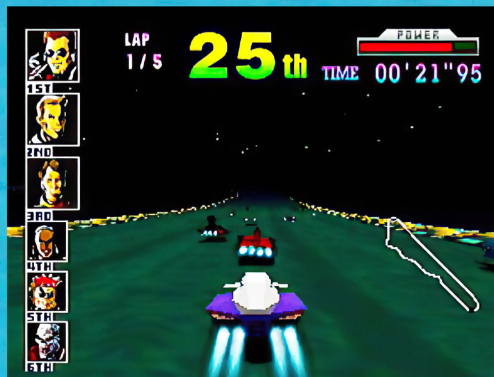
Несмотря на действительно красивые окрестности и довольно приятно сделанные модели мотоциклов, игре не хватало одного, совершенно необходимого компонента, высокой скорости гонки. В **F-Zero X**, показанной в почти готовом варианте на той же выставке Space World 97, эта скорость имеется.



Помимо фантастических скоростей, новая гонка от Nintendo может похвастаться и отличным дизайном трасс.

Сюжетная линия такова: берем фантастическую супербыструю машину, способную разгоняться до 700 километров в час, и соревнуемся с остальными участниками. Тот, кто победил, становится победителем. По-моему, очень просто. В этой игре главным вашим ощущением будет не чувство удовлетворения от созерцания этой сюжетной линии, а по-настоящему захватывающее ощущение фантастической скорости. Именно по этой причине игре предстоит еще достаточно долгое время провести в «конюшнях» Nintendo, где будут добиваться скорости 60 кадров в секунду абсолютно на ВСЕХ участках трассы, и во всех режимах игры. 60 кадров — это как раз частота обновления экрана стандартного телевизора в системе NTSC, поэтому фактически на каждое обновление у приставки будет готов уже новый кадр, что должно в корне уничтожить любые варианты торможения или мерцания экрана.





Помимо фантастических скоростей, новая гонка от Nintendo может похвастаться и отличным дизайном трасс. Если в Extreme G трассы эти были порой слишком закручены, а местами слишком ровны, и вдобавок к этому узковаты, то в **F-Zero X** перед нами предстанет совершенно идеальное сочетание поворотов, трамплинов и различного рода мертвых петель. Все эти опасные места равномерно разбросаны по трассе, и в результате необходимость в наведении на картинку большого количества тумана отпадает. Из-за необходимости поддержания высокого frame rate разработчикам пришлось пожертвовать некоторыми деталями интерьера, который, по всей видимости, будет просто плоской картинкой, натянутой на длинную стену. Хотя, все еще может измениться.



Схема построения кампаний позаимствована из Mario Kart, то есть все трассы распределены между четырьмя мирами, по четыре-пять штук в каждом из них. Соответственно, и призы за прохождение игры будут вручаться в каждой номинации отдельно. Это также удобно и для многопользовательского режима, являющегося одним из самых интересных моментов в игре. Совместные гонки, как и практически во всех играх на Nintendo 64 доступны для двух, трех, или четырех игроков. Объем парка машин вас также приятно удивит — всего в **F-Zero X** имеется 30 различных транспортных средств. При этом параметры максимальной скорости и скорости разгона вы сможете устанавливать самостоятельно.



В игре имеется также еще одна совершенно необычная возможность, относящаяся, правда, к весьма отдаленному времени возможного использования. Это опции создания собственных трасс и машин. Вскоре после выхода платформы расширения 64DD для Nintendo 64, появится в продаже и специальный add-on диск для **F-Zero X,** с помощью которого можно будет не только покататься на новых трассах, но создавать новые.

F-Zero X является весьма многообещающим проектом, который способен совершить маленькую революцию в так называемом жанре очень быстрых гонок, и вскоре мы все в этом сможем убедиться. **СИ**





Сергей **ОВЧИННИКОВ**

PS PC

THE NEED FOR SPEED 3

The Need for Speed 2

... какой-то оттенок автосимулятора у The Need for Speed 3 все же будет.

Платформа: PC, Sony PlayStation
Жанр: **автогонки**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Electronic Arts**
Выход: **март 1998**



Прежде всего в The Need for Speed 3 нас ожидают великолепные световые эффекты.

не мог не разочаровать. Достаточно примитивные гонки на простеньком графическом движке могли бы удовлетворить только того, кто не видел прародителя серии. Если первый **The Need for Speed** можно было бы назвать автосимулятором благодаря прекрасно реализованной физической модели, а так же реалистично воссозданным моделям автомобилей, то второй почти ничем в этом отношении не выделялся. Electronic Arts несколько исправила положение, выпустив The Need for Speed 2 Special Edition, который поддерживал 3Dfx. Но даже и там графика ничем особенным не выделяется. Но почему же, собственно, речь зашла о самой популярной серии автогонок? Дело в том, что в скором времени мы сможем познакомиться с третьей ее частью.





Несмотря на то, что Electronic Arts решила исправить свои былые ошибки, третий **The Need for Speed** будет больше похож на второй, нежели чем на первый. Но, по обещаниям разработчиков, эта схожесть будет заметна только во внешней оболочке игры, так как неизменным останется графический движок. Однако это будет все же совсем другая игра. Во-первых, сильно изменена структура трасс, которых в игре будет десять. Теперь трассы будут часто разветвляться, а также игрок наконец-то обретет некоторую свободу передвижения. Во-вторых, машины теперь будут представлять не концепт-кары, а самые настоящие реальные модели. И это не может не радовать настоящих поклонников автогонок. Ведь концепт-кары — это не более чем фантазии разработчиков, которые, конечно, на чем-то основаны. Вследствие этого их технические характеристики могут быть какими угодно. А вот с реально существующими машинами так не пос-





тупишь. Поэтому какой-то оттенок автосимулятора у **The Need for Speed 3** все же будет.

Разработчики обещают также, что будет улучшен вид из кабины, который приобретет былое функциональное значение. Графический движок все же постигнут немаловажные изменения. Прежде всего в **The Need for Speed 3** нас ожидают великолепные световые эффекты. Солнце будет очень реалистично слепить глаза, чуть ли не впервые для автогонок на PC на ночных трассах можно будет включить фары. А это уже можно назвать действительно технологическим прорывом. Конечно сразу





сам собой возникает вопрос о системных требованиях игры, и хоть тут ничего нельзя сказать утвердительно, кое-какие выводы сделать нетрудно.

Повзрослеет AI. Компьютерные противники будут вести себя крайне агрессивно и редко просто так пропустят вас вперед. Полицейские машины теперь будут не просто преследовать, а устраивать настоящие заслоны, преодолеть которые сможет только настоя-



щий мастер. И это, пожалуй, можно назвать новым словом для автогонок. Обещаются кроме того и разные мелочи: возможность менять цвет машины, загруженность трасс и погодные условия, которые опять-таки будут выполнять функциональное значение.

Но что все же нас ждет? Неужели вновь придется разочарованно смотреть на экран монитора, пытаясь найти хотя бы одну особенность, характерную для симулятора. Конечно, в полном смысле **The Need for Speed 3** вряд ли можно будет назвать симулятором, но и аркадой на этот раз его тоже никто не назовет. А в остальном... Подождем до весны.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

TOMORROW NEVER DIES

PS PC

Страна Игр ФЕВРАЛЬ 1998

Дмитрий ЭСТРИН

... вряд ли будет опираться на какую-нибудь одну игровую концепцию ...

Платформа: Sony PlayStation, PC
Жанр: **action**
Издатель: MGM
Выход: **осень 1998 года**

Что-то активизировался в последнее время небезызвестный шпион Джеймс Бонд. Игра Golden Eye была достаточно долго лидером продаж игр для Nintendo 64 в Америке, недавно с большим успехом прошла премьера очередного фильма с его участием, а теперь еще выходит, что и одноименную игру по фильму делают. На этот раз повезет обладателям Sony PlayStation и PC (возможно, игра будет поддерживать и другие платформы, но пока разработчики об этом ничего не говорят). Итак, **Tomorrow Never Dies** будет ярким примером 3D-action... в конце 1998 года.. Надо сказать, что до недавнего времени среди разработчиков велись всевозможные споры по поводу жанровой принадлежности будущего хита. Это свидетельствует о том, что игру еще вряд ли начали и делать. Но кое-что можно сказать с уверенностью. Известно, например, что **Tomorrow Never Dies** вряд ли будет опираться на какую-нибудь одну игровую концепцию. Вполне возможно, что в игре придется гонять на машинах, плавать, стрелять, естественно, и даже покататься на лыжах! Разработчики уже сейчас с твердой уверенностью говорят о том, что к концу 1998 года игра вне всяких сомнений установит графические стандарты и станет эталоном жанра action. Хотелось бы знать, откуда у них такая уверенность, если к созданию игры они еще не приступали? Наверное, объективно оценивают свои возможности, которые будут реализованы в игре... А как бы оценить возможность ждать еще почти целый год многочисленным геймерам?

СИ





CONTRA

PS PC

Иван НАПРЕЕНКО

Придется опять очень быстро бегать, очень ловко прыгать, очень быстро стрелять и убивать очень больших и злобных боссов ...

Платформа: Sony PlayStation, PC
Жанр: **Стрелялка**
Издатель: Konami
Разработчик: **Konami**
Выход: апрель 1998

Помните ли вы, господа читатели, те далекие-далекие времена, когда земля была покрыта снежными шубами ледников и мамонты еще бродили по белоснежным просторам (напоминаю: мамонты — это такие животные, а не тяжелые танки)? Помните ли вы, как хорошо было вернувшись с удачной охоты, завалив парочку-другую шерстистых слонов, протянуть озябшие руки к огню, а потом, немного согревшись, взять в мозолистые ладони геймпад и поиграть с пару часиков в **Contra...** Хорошие были времена! Помню, было у нас еще такое развлечение: берешь хвост мамонта, джойстик и ... Так, собственно о чем это я?! Простите, отвлекся.

Речь у нас пойдет о новом проекте Konami, которая намеревается выпустить в начале весны 1998 года классную стрелялку. Рабочее название произведения: **C**. Ну что же — кратко, емко, жаль еще не совсем понятно. Наверняка за гордой буквой скрывается какое-нибудь воинственное сокращение, в полной мере отражающее дух игры. Почему я завел речь о **Contra**? Да потому, что С является доблестным продолжателем славных традиций **Contra.** Это значит, что нам придется опять очень быстро бегать, очень ловко прыгать, очень быстро стрелять и убивать очень больших и злобных боссов. Обещают кучу бонусов, прорву противников, закрученные миссии, множество шикарных взрывов и медали, медали, медали...

Игра сделана пока только на 30 процентов, но по уже имеющимся материалам видно, что графическое исполнение проекта уже смотрится на хорошем уровне: присутствует динамическое освещение, полупрозрачные поверхности. Некоторое удивление вызывает наличие скриншотов с трехмерным и двухмерным изображениями. Возможно, отдельные миссии будут выполнены в 3D, а некоторые в 2D. Поживем — увидим!

СИ







SHINING FORCE 3

SS

... долгожданное продолжение одной из самых уважаемых и любимых серий RPG ...

Платформа: Saturn
Жанр: Стратегическая RPG
Издатель: **Sega**
Разработчик: Sonic/Camelot
Выход: **весна 1998**

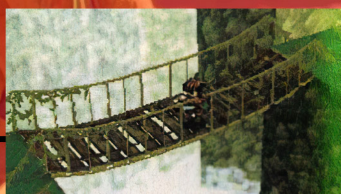


К счастью, полученная игрой трехмерность была поставлена на службу классическому игровому процессу...









Борис РОМАНОВ

Декабрь 97-го выдался несказанно удачным месяцем для любителей RPG, живущих в Японии, и особенно для тех, у кого имелась в наличии такая игровая приставка, как Saturn. Ведь именно тогда в стране восходящего солнца в продажу поступили сразу две ролевые игры, готовые бросить реальный вызов гегемонии Square в этом жанре. Первой была долгожданная Grandia, а второй — **Shining Force 3,** не менее долгожданное продолжение одной из самых уважаемых и любимых серий RPG. И если о судьбе перевода на английский первой игры пока говорить еще рано, то вторая уже точно будет переведена и выпущена за пределами Японии самой компанией Sega. И именно о ней сегодня и пойдет речь.

Но для начала нам придется вернуться на семь лет назад, когда такого жанра, как приставочная стратегическая ролевая игра, просто не существовало. Именно тогда Sega находилась в абсолютно идентичной ситуации на фронте приставок, в которую сегодня попала Nintendo: бешеный успех на западе и практически полное безразличие у себя на родине. Даже причиной этому послужило одно и то же обстоятельство, а именно отсутствие в коллекции игр для приставки хороших RPG. Sega это прекрасно понимала и старалась изо всех сил исправить это положение. И именно тогда, в далеком 1991 году, свет увидела первая игра из серии Shining, теперь уже легендарная Shining Force. Мало кто у нас об этом знает, а тем более помнит, но именно ей была уготована судьба стать основательницей целого жанра игр, снова возвращающегося сегодня в моду. Вместо случайных боев, происходящих практически независимо от сценария игры, Shining Force предложила игрокам поучаствовать в серии сражений, которые происходили в каждый ключевой момент истории. Добавив к этому множество тайных героев, наделенных мистическими силами, наличие нескольких различных классов персонажей и одну из самых интуитивных систем боев, мы в результате получили, наверное единственную RPG, действие которой происходило всегда в одном ритме, без сбоев и скучных мест. Сегодня все это звучит уже не так революционно, но это только потому, что с тех пор этот подход к жанру был скопирован не один десяток раз. Вторая же часть этой серии, вышедшая около четырех лет назад, еще более развила этот подход, и уже навсегда получила статус классики жанра, в одном ряду с серией Final Fantasy, Dragon Quest и Fantasy Star.

Но сейчас на дворе 1998 год, и на рынке игр ситуация уже не та. RPG на японском Saturn'е больше чем достаточно, да и к тому же многие компании уже успели выпустить свои великолепные клоны **Shining Force** (Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts, Front Mission 2 и т.д.) для 32-битных систем. Но **Shining Force 3,** как и положено основательнице жанра, вновь подняла планку качества на новую высоту. И более того, обещает поднять ее еще выше.

Начнем с того, что вышедшая в декабре игра является всего лишь первой частью целой трилогии **Shining Force 3.** Используя довольно приличный объем встроенной памяти для записи прохождения игр, следующие две игры этого сериала должны будут воспользоваться вашим результатом прохождения, чтобы соединить воедино три различных истории, происходящих в одной вселенной. Но так как **Shining Force 3** пока что существует только на японском, говорить о ее сюжете пока рано. Поэтому, для начала, сконцентрируемся на освещении всех остальных аспектов этой игры, которые, несомненно, будут перенесены и дополнены в ее следующих двух частях.

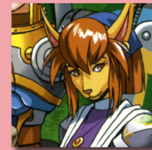
Но главной особенностью третьей части **Shining Force** является ее потрясающее техническое исполнение. Начиная от вступительного видеоролика, качеству которого может позавидовать любая другая игра, полностью полигонного мира с великолепной степенью детализации и заканчивая потрясающими битвами, на уровне FF7 — все в этой игре говорит о высочайшем профессионализме ее разработчиков. К счастью, полученная игрой трехмерность была поставлена на службу классическому игровому процессу, который теперь приобрел новую степень свободы. Для тех, кто впервые слышит о **Shining Force** или вообще об этом жанре, постараемся объяснить, что к чему. В основе этого типа игр лежит жанр классической пошаговой стратегии, сдобренный большой долей RPG. Как уже было сказано выше, в ключевых моментах сценария ваша команда участвует в серии пошаговых сражений. Из RPG в этот поджанр пришла система построения мира, статистика персонажей и, собственно говоря, история. Если взять конкретно **SF3,** то технически это выглядит так. Мир игры практически ничем не отличается от обычного мира приставочной RPG. Леса, поля, пещеры, замки — здесь вы сражаетесь. В городах же вы можете пообщаться и купить снаряжение. Все путешествия и битвы происходят в трехмерном мире, с учетом особенностей рельефа. Соответственно, можно этим миром крутить-вертеть, приближать-удалять и смотреть на него под любым удобным углом зрения. К сожалению, возможности современных приставок не бесконечны, поэтому сами персонажи на карте представлены отрендеренными спрайтами, на манер Dungeon Keeper'a. И хотя это все не ново для этого жанра, по качеству исполнения с этой игрой на приставках мало что может сравниться. Но кроме этого, после отдачи команд персонажу, вид игры полностью меняется и переходит с карты на столкновение один на один. Здесь уже двухмерные персонажи превращаются в полностью полигонные модели, а само действие соперничает по качеству графики с битвами в Final Fantasy 7, и это на Saturn'e. И в этом месте, о чудо, программисты **SF3** сделали практически невозможное, сократив время загрузки боев до одной-двух секунд. И теперь из красивого дополнения, которое в предыдущих похожих играх просто мешало самой игре (кто играл в Front Mission 2 или Iron Storm, меня прекрасно поймут), полигонные битвы действительно украшают игру, а не замедляют ее до безобразия. Но главной особенностью **Shining Force** всегда была великолепная система боев, и третья ее часть не стала исключением. Оставив подробности до реального выхода игры, можно только сказать, что лучше и интуитивнее ее вы пока не найдете. И если есть в этой игре какие-то промахи, то они находятся в совершенно других местах и только косвенно связаны с самим игровым процессом. Но пока все три серии игры не закончены, говорить о них было бы просто некорректно. Так что всем поклонником жанра советую приготовиться и ждать выхода англоязычной версии первой части игры, которая должна будет поступить в мае-июне этого года. И пусть **SF3**, как и ранее FF7, вряд ли станет гигантским прорывом в своем жанре, лучше ее в своем поджанре вряд ли будет, а это тоже немаловажно.

СИ











PS

VIGILANT 8

Что бы вы

Это круче, чем Twisted Metal II ...

Платформа:
Sony PlayStation
Жанр: **стрелялка**
Издатель: **Activision**
Разработчик: Luxoflux Corp
Выход: **весна 1998**

стали делать, если на ваш горячо любимый штат «наехали» бы очень крутые дядьки, восседающие в страшно навороченных автомобилях и испытывающие трудно объяснимое желание сравнять с землей все вокруг в радиусе 20 миль? Правильно, вот и горстка смельчаков из нового проекта Activision думает также. Они, эти бдительные (**Vigilant**) стражи общественного спокойствия, организовали своеобразный Комитет Бдительности (была такая в США организация, которая занималась вопросами линчевания) и решили разобраться с гангстерами по-своему. Усевшись в не менее навороченные машины, экипированные множеством средств восстановления справедливости, они решили кое-кого проучить. Вот так получилась игра **Vigilant 8**.

Итак, **Vigilant 8** — это новая гонка в стиле Interstate 76, игры, недавно вышедшей на PC. Как и в Intersate, действие происходит в 70-х годах уходящего столетия (если конкретней — в 75) на Юге Соединенных Штатов. Здесь ведется война между негодяями, разрушающими нефтедобывающие станции, заводы и прочие жизненно необходимые объекты, и борцами за правду, не желающими терпеть обиды. Все машины взяты из соответствующего временного периода и, следовательно, не вооружены различными плазменными бластерами. Кровавые моторизованные бои будут проходить на огромных скоростях на просторах 10 огромных уровней (кстати, два из которых секретные), от Колорадских Скал до Калифорнийских ферм и полей. Самый впечатляющий факт заключается в том, что территории уровней полностью интерактивны и поддаются разрушению на 100 процентов. Кроме того, был составлен специальный алгоритм, реализующий деформацию не только поверхности машин и других объектов, но и позволяющий деформировать землю. Значит ли это, что от взрывов будут образовываться воронки, а от резких тормозов получаться колеи? Похоже, что да! Что касается машин, то их 12 штук, среди которых есть школьный автобус, выпускающий отравляющие газы, и туристский грузовик, стреляющий пчелами-убийцами (!!!). Уже похоже на сумасшествие? Кроме таких неординарных вооружений, имеется достаточно «классических» средств для выяснения отношений на бездорожье. Речь идет о ракетницах, мортирах, артиллеристских минометах, о самонаводящихся ракетах, о миноукладчиках, гранатометах и о простых и надежных крупнокалиберных пулеметах. Чувствуется, что придется нам понюхать горелой резины и дымящегося металла...

Создатели уделяют огромное внимание разработке искусственного интеллекта (AI) компьютера, и уже есть данные, что успех превосходит ожидания. Это радует, что ты не занимаешься уничтожением врага, застрявшего между трех сосен, а сражаешься на равных с равными. Быть лучшим из лучших — что может быть престижнее? Но когда вам все же надоест (рано или поздно это всегда случается) истреблять гангстеров с электронными мозгами, то можно позвать друзей и сразиться вдвоем. Да! **Vigilant 8** позволяет встречаться двум игрокам на одном поле, и это очень радует.

Команда создателей **V8** стремится тщательно разработать каждый уровень. К примеру, при разработке уровня с нефтяными вышками создали специальные эффекты только для этого уровня, как то огонь, выходящий из труб, нефтяные танкеры, красивейшим образом разлетающиеся на тысячу осколков, и прочее. Это свидетельствует о том, что трудолюбивые господа из Luxoflux-а досконально индивидуализируют все свои территории, придают им уникальное лицо. Создана куча бонусов, варьируемых от миссии к миссии, и множество объектов. Кстати говоря, некоторые из них можно будет использовать во время боя в качестве дополнительного оружия. Вообще графика **V8** обещает быть такой, что авторам не стыдно будет нам смотреть в глаза. Замечательные световые эффекты (эффект слепящего солнца), и полная полигонная трехмерность, и отличные цвета, и деформация объектов (разбитые стекла машин, помятые бока, здания), и наличие отражающих поверхностей, и дым, и клубы пыли, и грязь — все доказывает, что **V8** круче Twisted Metal 2. Так что пока до Twisted Metal 3 далеко, подождем **Vigilant 8.** По машинам!

СИ









Кроме того, был составлен специальный алгоритм, реализующий деформацию не только поверхности машин и других объектов, но и позволяющий деформировать землю.











Иван **НАПРЕЕНКО**

TEKKEN 3

PS

Но, какая бы ни была финальная дата выхода, ничего лучше на приставках в этом году не будет.

Платформа: **PlayStation**
Жанр: Драки
Издатель: **Namco**
Разработчик: Namco
Дата выхода:
апрель-май 1998 (Япония)

«Власть и жадность — известные корни всего зла. Хейхачи и Казуйа сошлись, чтобы раз и навсегда решить вопрос главенства над финансовой империей Мишима. Невиданное богатство и власть досталось победителю, проигравший исчез в пламени вулкана».



Не знаю, какой из корней зла сработал, но в конце 94-го года,как гласит одна из легенд мира видеоигр, часть программистов и дизайнеров Sega AM2, работавших над созданием родоначальника всех трехмерных поединков - Virtua Fighter, перешла на сторону Namco, известного конкурента Sega. Там они организовали группу под многозначительным названием Versus (против) и начали разработку игры Rave War на базе ускоренной версии PSX. Кто бы мог подумать, что так началась история одной из самых известных и почитаемых серий трехмерных файтингов, ставшей практически символом PlayStation, **Tekken.**





Впервые в серии, Namco использовала motion capture для создания правдоподобных движений всех персонажей игры.

Игра не могла не привлечь внимания — простое управление, захватывающее действие, красочные спецэффекты. Игра была создана так, чтобы даже неискушенный в драках игрок смог сразу почувствовать себя профессионалом. Разработчики Tekken со своим произведением сразу попали в десятку, дав возможность любому игроку сразу стать «крутым» знатоком боевых искусств, ничего при этом о них не зная. То, на что в реальной жизни, и в чуть меньшей степени в Virtua Fighter'e, требовалось потратить чуть ли не годы тренировок, в **Tekken** получалось практически сразу или вообще моментально. Ну как такое можно не полюбить? Дальнейшее развитие серии складывалось по традиционной для успешной игры схеме. Разработчики как могли постарались улучшить экстерьер. Появились новые герои, секретные персонажи, значительно лучше стали выглядеть фигуры людей и, конечно, десятихитовые комбы, спецудары и множество всевозможных приемов. В общем, вторая часть игры не заставила себя долго ждать — **Tekken** мертв, да здравствует **Tekken 2**. К большой радости поклонников, в продолжении игры появилось два новых героя (Lei Wulong и Jun Kazama), которые имели не просто отличные от других, а хорошо продуманные и сбалансированные, очень близкие к действительности стили борьбы. Последний факт не может не наводить на мысль, что создатели **Tekken** продолжали внимательно следить за работой и успехами своих бывших коллег из Sega и не оставили без внимания появление ранее в Virtua Fighter 2 двух новых стильных персонажей. Но история **Tekken** на этом не закончилась.

«Прошло пятнадцать лет со дня поединка Хейхачи и Казуйи. Одно из подразделений армии **Tekken**, ведущее секретные раскопки в руинах центральной Америки, сообщило о нео-










Михаил РАЗУМКИН















бычной находке — мистическом Боге Борьбы. Но когда сам Хейхачи прилетел к месту раскопок, он обнаружил лишь разбросанные по округе трупы своих подчиненных. Колесики в его голове закрутились со всевозрастающей скоростью. Глава империи Мишима вновь задумался о завоевании мира.

А между тем, по всему миру стали пропадать сильные телом и духом люди, настоящие мастера рукопашного боя. И пропадали они бесследно. Одной из первых жертв вырвавшегося на свободу кровожадного бога стала Jun Kazama, участница второго турнира «короля железного кулака». Ее юный сын Jin, не будучи еще настоящим воином, не был мишенью бога и поэтому остался жив. Следуя завещанию матери, он обратился за помощью к своему деду, хорошо известному вам Хейхачи Мишима. Сам Хейхачи уже понял, что могучий бог ищет сильные души для подпитки и роста своей собственной силы. Поэтому, желая подготовить богу достойного противника, согласился тренировать своего внука. И вот, каждый со своими целями, дед и внук решили устроить ловушку-приманку для Бога Борьбы, созвав третий турнир «короля железного кулака». Когда же Джину исполнилось девятнадцать, новый, третий по счету турнир готов был начаться».

Да, время бежит неумолимо, а с ним растут и требования потребителей. И в конце 96-го года впервые появились скриншоты из третьей части игры, разрабатываемой тогда для игровых автоматов. Старая машина уже не удовлетворяла требованиям ни самих создателей, ни типичных посетителей игровых центров, поэтому третий **Tekken** создавался на новом железе, превосходящем по производительности как саму PSX, так и ее ускоренный вариант. Соответственно характеристикам машины, сильно улучшилось и качество графического исполнения игры. Впервые в трилогии появился трехмерный задний план, который, правда, не принимает никакого участия в игровом процессе, вспышки и взрывы были выполнены в высоком разрешении, улучшилось качество текстур. Заметно возросло число полигонов, использованных для создания фигур героев игры, а применение одновременного сглаживания и освещения в реальном времени лишь дополнило общий эффект реализма. Наконец-то люди в **Tekken 3** приобрели нормальные пропорции — исчезли непомерно длинные ноги, кулаки в виде мясных рулетов, и вообще тела приобрели нормальные человеческие формы. Удачной находкой разработчиков стала новая система создания персонажей, когда одна часть тела плавно переходила в другую, без неестественных сочленений и разрывов, которыми грешил до этого **Tekken**. Таким образом люди уже не похожи на собранных «папой Карло» сломанных кукол, у которых каждая часть тела живет своей обособленной жизнью. Впервые в серии, Namco использовала motion capture для создания правдоподобных движений всех персонажей игры. Приятно видеть, как перед боем герои разминают суставы, потягиваются и просто приветствуют друг друга, а после боя совершают такие правдоподобные движения, что просто дух захватывает. То же самое нужно сказать и о самой драке, на которую теперь можно смотреть с нескрываемым восторгом даже самым что ни на есть эстетам. Также впервые серия **Tekken** по своему управлению практически встала в один ряд со своими двухмерными собратьями. И если во второй части задержки между вводом команд и реакцией героев еще были чуть-чуть заметны, то теперь о них можно забыть вовсе.





Кроме улучшения графического исполнения в **Tekken 3** была сделана попытка перехода в полное 3D. Это, конечно, не Virtua Fighter 3, но начало, как говорится, положено. Любой из персонажей теперь имеет движение, позволяющее ему уйти с линии удара вбок. Практика показала, что таким способом избежать вражеской атаки чрезвычайно трудно, зато можно начать неплохую серию ударов из неожиданного



Михаил РАЗУМКИН



для противника положения. По-моему, очень неплохое нововведение. Ну а старые добрые многохитовые комбы, красочные суперы, немыслимые броски и многоуровневые заломы — всего этого вы в третьей части найдете с избытком.

Прошу прощения за постоянное возвращение к теме Virtua Fighter. Но ничего не поделаешь, видимо лавры второй части сеговского шедевра не давали спокойно спать людям из Namco. Вместо обычного двухминутного ролика в начале игры вас может ожидать лишь небольшая заставка, продолженная великолепно выполненным действом в реальном времени, где герои игры показывают свое боевое искусство, выполняя комплексы движений, свойственных их стилю. Конечно, выглядит это все превосходно, но, что обидно, совсем не оригинально и заметно лучше, чем в самой игре. Ну это так, к слову. Гораздо интересней было бы остановиться на персонажах игры. В **Tekken 3,** естественно, появились новые герои, прежние успели состариться, кого-то заменил приемник, а кто-то решил тряхнуть стариной и показать, что есть еще порох в пороховницах. Но обо всех по порядку.

Главным героем игры, как и ожидалось, стал внук Хейхачи, Джин Казама. Его история вам уже известна. Как боец он очень силен, но не настолько, чтобы затмить своего отца, Kazuya. Его стиль можно смело назвать смесью Дзюдо и его фамильного стиля, перешедшего к нему от отца и деда.

Вторым новым персонажем, играющим в главных ролях, выступает бразильский парень Eddie Gordo. Сын богатого чиновника, он и не подозревал, что однажды ему придется попасть в тюрьму. Именно там он впервые познакомился с боевыми искусствами, и конкретно с непонятным стилем «Capoeira». Именно он наиболее полно раскрывает суть третьей части **Tekken**. Его атаки, более похожие на головокружительные акробатические трюки, происходят в трех измерениях. Они настолько необычны и сильны, что можно просто растеряться, увидев все это в действии. Его комбы бешены, его захваты, заломы и броски еще более дики. Он подходит и для новичков и для профессионалов. В общем, идеальный боец. Третий новичок в основной команде — кореец Hwoarang, мастер Taekwondo. Являясь учеником Baek'a, он вряд ли просто придет ему на смену. Его стиль больше близок Jun, хотя в нем то и дело проглядывают нотки стиля Baek'a. Четвертым



новичком выступает шестнадцатилетняя китаянка Ling Xiaoyu. Ее стиль включает в себя различные китайские боевые искусства. Такой героини в **Tekken** еще не было, а ее эквивалентом можно назвать лишь Pai из серии Virtua. Быстрая, но слабая, она стала настоящей новой звездой **Tekken**. Чтобы успешно применять ее спец-движения в бою, вам придется постоянно рисковать их провалить. И этим риском она особенно и привлекает. Пятым новым персонажем стал сын Marshall Law, молодой американец китайского происхождения Forest Law. Его стиль является практически копией стиля отца, с небольшими вариациями в лучшую сторону. Можно смело сказать, что во многом ему удалось даже превзойти Marshall Law, так что играть за него стало еще интересней. В бой вернулась не постаревшая ирландская наемная убийца Nina. После 20 лет, проведенных в замороженном состоянии, она стала выглядеть даже еще более привлекательной. Находясь под контролем Бога Борьбы, Nina теперь должна убить самого внука Хейхачи. Вечно молодой робот Yoshimitsu снова вернулся в строй, а вместе с ним и постаревшие на 20 лет King, Paul Phoenix и Lei Wulong. И это все? Нет, не все. Как обычно, после прохождения игры одним героем к списку игроков добавятся и их собственные боссы, включая Хейхачи и, поговаривают, даже самого Бога Борьбы. В общем, скучать не придется.

Но пока не до конца прояснены два важных вопроса: как и когда будет переведен третий **Tekken** с игровых автоматов на PlayStation. Если судить по статичным картинкам, предоставленным нам Namco, то игра от перевода почти ничего графически не потеряла. Да, полигонов на бойцах стало чуть меньше, спецэффекты будут идти в разрешении пониже оригинала, да и общий вид игры будет обязан немного пострадать, чтобы полностью передать игровой процесс варианта **Tekken 3** для игровых автоматов. Но даже в таком виде эта игра своей графикой затмевает все виденное до последнего момента на PSX. Единственным предметом споров пока остается наличие в переводе трехмерного заднего плана. Одни говорят, что он будет, другие заявляют, что нет, а сама Namco пока на эту тему не распространяется. Но так как он не принимает в игре никакого участия, то если принести его в жертву, игра ничего не потеряет. Ну а когда же поступит игра в продажу, тут уж пока сказать нечего. По одним данным мы ее сможем приобрести уже в апреле, а по другим лишь только в сентябре. Но, какая бы не была финальная дата выхода, ничего лучше на приставках в этом году не будет, если, конечно, не произойдет что-либо неординарное. Поэтому наберитесь терпения и ждите. **Tekken 3** того стоит. **СИ**



Михаил РАЗУМКИН







ТАМАГОЧИК



Game Land

Адреса магазинов Game Land:
1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)
Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

НОВАЯ СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Российский рынок компьютерных и видеоигр постепенно входит во все более и более бурную стадию развития. Абсолютно то же самое можно смело сказать и о игровой прессе, которая постепенно выходит из младенческого состояния в период отрочества, и даже зрелости. Журнал «СИ» всегда стремился находиться на пике прогресса, постоянно расширяя круг освещаемых на страницах журнала проблем, повышая качество материалов и улучшая дизайн. Может, не все удается, но мы стараемся ;-). И пришло время для изменения подхода к оценке игр, который, надеемся, станет намного более объективно показывать реальные ценности каждого конкретного произведения. Кроме этого, с помощью данной системы, сами разработчики, издатели и игроки наконец-то поймут, за что мы ставим той или иной игре соответствующий бал. И хотя ее вряд ли можно назвать самой революционной или самой оптимальной, на сегодняшний день, нам кажется, она самая оптимальная.

Для начала мы остановились на том, что десятибальная система оценки, которая была уже давно принята на страницах журнала, должна пока остаться незыблемой. Но вместо того, чтобы этим баллом просто показывать отношение автора к игре в целом, мы решили придать этой цифре реальное значение. Теперь эта десятка (девятка, восьмерка и т.д.) станет действительно реальной оценкой игры, которая будет получаться путем сложения стоимостей отдельных ее составляющих. Безусловно в играх 2х2 не всегда равно четырем, и даже в эту систему может вкрасться предвзятое мнение автора, но мы обещаем, что она не станет очередной догмой — оценка лишь будет отражать наше нынешнее представление о качественной игре. Но мир игр никогда не стоит на месте, и однажды, как и мы сами, эта система изменится и станет еще более объективной и поэтому более качественной. А пока стоит поглубже раскрыть все ее основные моменты.

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. И что бы мы не думали по этому поводу, мы все, кто в тайне, а кто явно ее безумно любим. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шно-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получат двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы, в качестве исключения, будем ставить дробные оценки. В резюме к нашим обзорам этот критерий будет обозначаться латинской буквой **V** (video).

Маленькое отступление. Почему латинская буква? Латинский символ намного проще ассоциируется...

V

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говориться, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный бал здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры, которую, если она не понравится, можно просто отключить. В резюме к нашим обзорам этот критерий будет обозначаться латинской буквой **S** (Sound).

S

Итак, вы насмотрелись картинок и наслушались музыки, а теперь решили в игру еще и поиграть. Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это, конечно, отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды, вводимые нами с джойстика или клавиатуры должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то, соответственно, она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме к нашим обзорам этот критерий будет обозначаться латинской буквой **I** (Interface).

I

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса, или, в простонародье, его «глубина». В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра по каким-то причинам не предоставляет игрокам возможность получать бесконечное удовольствие, но все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», создатели которой вообще не понимают что такое игра, получит ноль. В резюме к нашим обзорам этот критерий будет обозначаться латинской буквой **G** (gameplay).

G

Ну и оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме к нашим обзорам этот критерий будет обозначаться латинской буквой **A** (Additions).

A

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он с собой не несет, его ценность сразу резко падает. Если описываемая нами игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то, к сожалению, по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений, либо совершили попытку создать что-то новое, но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме к нашим обзорам этот критерий будет обозначаться латинской буквой O (Originality).

O

Плюсы:
Уникальная атмосфера игры, оригинальные неоднозначные головоломки. Настолько оригинальные, что решить их порой очень трудно. Великолепное звуковое Весьма большая сложность ших в прошлом году, ...

....

....

этот — один из самых достойных. Любителям жанра настойчиво рекомендуется, всем остальным игрокам — тоже.

V	1
S	1
I	1
G	1
O	1,5
A	1,5

6

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

STEEL PANTHERS III

PC

... почти каждое новое творение от SSI походит на обычный add-on.

Платформа: PC
Жанр: **wargame**
Издатель: SSI
Разработчик: **SSI**
Требования к компьютеру: P-90, 16 MB, Win'95
Интернет: **www.ssionline.com**

Плюсы:
Качественное моделирование множества военно-стратегических ситуаций, вымышленных и реально имевших место в истории

V 1 S 1 I 1 G 1 O 0 A 0

Минусы:
Стандартность игрового процесса, устаревшая символьная графика, ровным счетом ничего оригинального

Резюме:
Wargame для тех, кому не хватило предыдущих творений от SSI.

4

Маниакальной настойчивости SSI можно только позавидовать. Страсть к моделированию военно-стратегических ситуаций на компьютере обернулась у разработчиков потоком принципиально одинаковых игровых продуктов. Различия между ними находят только те, кто ничем не отличается от самих разработчиков. Что ж, таковы законы жанра...

Вышедшая игра **Steel Panthers III** от SSI предназначена для довольно узкого круга геймеров, а именно — для тех, кто знаком с предыдущими частями игры. Стоило бы отметить немногочисленные изменения, коснувшиеся игрового процесса. Карты стали больше, стали доступны юниты одновременно из первого и второго **Steel Panthers**, появились некоторые новые возможности интерфейса, да вырос уровень AI, что обычными средствами не проверишь. Впрочем, играть действительно сложно.

Разочаровывает графика, полностью взятая из **Steel Panthers II**, а особенно абсолютно стандартное течение игрового процесса. С другой стороны следует обратить внимание читателей на чудовищную глубину его проработки. Исторические основы, переплетаясь с вымыслом авторов игры, дают сполна прочувствовать атмосферу серьезной стратегии. Хотя, конечно же, ничего нового даже в этом нет.



Вообще почти каждое новое творение от SSI походит на обычный add-on. Его и описывать-то нужно как add-on, перечисляя все фичи и особенности (40 битв, 6 кампаний, Вторая Мировая Война и т.д.). Только не стоит все валить на жанр, который, дескать, не дает простора новаторству. С выходом Gettysburg от Сида Мейера стоило бы о многом призадуматься... Или я ошибаюсь?

СИ

Альтернатива:
Panzer General II, Steel Panthers II

Дмитрий **ЭСТРИН**

FLYING CORPS GOLD

PC

«...Это выглядит впечатляюще!»

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: Empire Interactive
Разработчик: **Empire Interactive**
Требования к компьютеру: P-133, W'95, 16мб RAM, 3Dfx
Интернет: **www.empire.co.uk**

Плюсы:
Гениальная графика, толковый gameplay

V 2 S 1 I 2 G 2 O 1 A 0

Минусы:
Только для обладателей 3Dfx

Резюме:
Отличная игра.

8

Итак, Empire interactive выпустили **Flying Corps Gold** — игру, которую ждали миллионы поклонников авиасимуляторов по всему свету. Надо сказать, ребята из Empire не подвели. С появлением поддержки 3D-акселераторов различия между старым и новым **Flying Corps** просто ослепляют. Теперь игра поддерживает Highcolor 16bit при 30fps. При экранном разрешении 640x480 у вас появляется ощущение, что выставлен как минимум режим 1024x768. Прибавьте к этому такие эффекты, как прозрачный дым, туман... Можем вас заверить: это выглядит впечатляюще!

События игры происходят в эпоху Красного Барона, во время первой Мировой войны. Необходимо, кстати, отметить, что игра имеет замечательную историческую базу — все самолеты реальны до последнего прибора на панели управления. И AI отныне тоже ведет себя реально, используя настоящую тактику воздушного боя времен первой мировой.

Кроме всего прочего, появился новый редактор миссий — с его помощью можно создавать собственные сценарии. Также в игре появилось несколько новых самолетов, как, например, Fokker D-VII. А еще отныне игрушка поддерживает Force-feedback джойстики с «обратной связью».

В общем, мы хотим сказать настоящим любителям авиасимуляторов: не пропустите эту игру! А не то потеряете кучу положительных эмоций.

СИ

Альтернатива:
Red Baron II

Олеся **ЛАСКОВА**, Александр **ЧЕРНЫХ**

QUAKE 2

Победа разума над чувствами или Король умер, да здравствует Король!!!

PC

Бесспорно, это одна из самых значительных игр 1997 года ...

Платформа: PC
Жанр: **3D-action**
Издатель: Activision
Разработчик: **ID Software**
Требования к компьютеру:
P-90(133), 16(24) MB RAM, Win'95 или NT 4.0
Интернет:
www.idsoftware.com

Плюсы:
Отличная работа художников и дизайнеров. Завлекательная сюжетная линия . В игру интересно играть и одному и по сети. Широкий выбор оружия. Хорошая балансировка оружия в сетевой игре

Минусы:
Отсутствие специальных уровней для DeathMatch (будет в дополнении2). Небольшие ошибки в сетевом коде (большая часть исправлена, с оставшимися ведется борьба). Отсутствие cooperative - возможности совместной борьбы нескольких игроков против монстров (будет в дополнении) Отсутствие поддержки протокола IPX (будет в дополнении). Отсутствие возможности увидеть оружие, которое использует противник,. (предположительно, будет в дополнении). Монстры используют не слишком уж оригинальное оружие.

Резюме:
Бесспорно, это не только одна из самых значительных игр 1997 года, но игра, которая станет таким же важным этапом в истории, каким в свое время стали: Wolfenstein3D, DOOM, DOOM2, Quake.

9

V 2
S 1
I 2
G 2
O 1
A 1

9 декабря 1997 года вышла игра, которая станет еще одним шагом человечества на пути своего развития. Думаю, это эпохальное событие когда-нибудь займет свое место в учебниках истории. А пока еще, казалось бы, совсем недавно об этом никто не смел и мечтать, а теперь вот они... уже здесь, среди нас... Как вы, наверное, догадались, речь дальше пойдет о **Quake2**. Но сначала позвольте немного истории...

Все началось еще с Wolfenstain3D. Тогда было положено начало той самой «звездной» концепции 3D-action игр, производимой id software и по сей день. Тогда же определилась и последовательность «серий». Сначала первая версия, состоящая из эпизодов, а затем вторая с улучшенной технологической частью и с сюжетом. Так было с Wolf, так было с DOOM, так стало и с Quake. Но если разницы между Wolf3D и Spear of Destiny не было никакой, разница между DOOM и DOOM2 была пусть не значительной, но уже заметной, то разница между Quake и **Quake2** стала уже просто разительной. Что же произошло за это время?.. А произошло многое. Если вспомнить предысторию Quake, то на память приходит масса всевозможных обещаний, которые щедро раздавались авторами. Была обещана готическая атмосфера средневековья, замки, рыцари, колдуны, драконы и т.п. Говорили, что на каждом уровне будет 1-2 монстра, которые будут просто нечеловечески умны. Они смогут закапываться в землю (очевидно, что подразумевалось возможным копание земли), они смогут залезать на деревья и нападать оттуда (что как минимум предполагало наличие деревьев) В общем, обещали массу всего. Здесь стоит отметить одного человека — дизайнера фирмы id software того периода. Его имя Джон Ромеро (John Romero), возможно, уже встречалось вам в различных публикациях или новостях. Дело в том, что этого человека принято считать отцом DOOM'a — игры вызвавшей революцию в начале 90-х.

Но обещали не только дизайнеры. Даже программисты первое время принимали активное участие в подогревании публики. Так, например, была обещана возможность переговариваться друг с другом с помощью микрофона (при игре по сети), говорили, что стены можно будет ломать в любом месте и уровни можно будет буквально превратить в руины. И так далее и тому подобное...

Но что-то не заладилось в доселе дружном семействе id. И в результате внутренних споров Quake получился немного, как бы это сказать, странный, что ли... Мрачные тона и отсутствие красок не очень то радовали глаз, хотя бесспорно соответствовали заявленной идее «готического средневековья». Но откуда-то вдруг взялось огнестрельное оружие, патроны к которому были разбросаны повсюду, ракетная установка, и уж совсем не ясно происхождение «молнии». Орки с бензопилами и гранатометами вместе с рыцарями вооруженными мечами, какие-то люди в скафандрах и с плазменным(?) оружием... Все это, конечно, было неплохо, но как-то не вызывало ощущения целостности задумки и реализации... Во всем чувствовалось, что сначала была одна идея, а потом (буквально в последний момент) от нее отказались. В результате получилось что-то третье. Нет. Я не хочу сказать, что это было плохо. «В чужой монастырь...» Авторы — они, а значит - что хотят то и делают. Просто мне показалось тогда все это довольно странным.





Ситуация немного прояснилась, когда из фирмы ушел тот самый парень — Джон Ромеро (стоит сказать, что сразу же после своего ухода он совместно с Томом Холлом из 3D Realms организовал новую фирму ION Storm, к ним, впоследствии, начали подтягиваться и другие таланты из самых разных фирм). И вот уже после этого события стало понятно, что Quake оказался явно не «дитя любви», а друзья могут ссориться. Это сейчас — история, а в то время я, признаться, не на шутку забеспокоился за судьбу **Quake2** (как потом оказалось — зря).



И так Romero ушел, а Quake остался жить своей жизнью. А время постепенно расставляло все по своим местам. И первым этапом этого большого пути, череда которых и сделала Quake тем Quake-ом, который мы сейчас знаем, стала возможность многопользовательской игры через Internet.

К тому времени что такое «сетевой DOOM» знали уже почти все. По крайней мере слышали. По крайней мере на западе. К сожалению, не у всех из нас была тогда возможность поиграть вчетвером, поскольку для этого требовалось как минимум наличие четырех компьютеров, связанных в локальную сеть. Игра по модему, конечно, тоже была по своему хороша, но два игрока или четыре — это была принципиальная разница. Так вот. Играли на работе, даже собирали сети на квартирах, свозя свои компьютеры и соединяя их в локальную сеть, протягивая провода по квартире. В любом случае возни с этим было немало... Появление Quake принесло в этот устоявшийся было мир нечто новое. Основное преимущество, которое было у сетевой игры в Quake по сравнению с тем же DOOM — это доступность. Теперь не нужно было никуда ходить, ни с кем договариваться, просто подключаешься к серверу и все. Но это было далеко не единственное, что дал людям Quake. Это был только толчок.

Уже в DOOM можно было делать многие вещи - рисовать свои уровни, изменять характеристики и внешний вид оружия, монстров и т.п. В Quake же можно было менять ВСЕ!!! Именно масштабность замысла авторов привела к тому, что в игре появился свой язык программирования — QuakeC, с помощью которого впоследствии были написаны многие и многие вещи. Сначала робко, а потом все более и более смело «простые рабочие парни» дополняли и исправляли игру, привнося в нее что-то новое и свежее. И первым значительным шагом в этом направлении стал CTF или Capture the Flag.

Я попытаюсь здесь кратко изложить суть игры. Все игроки, присутствующие на сервере в данный момент, разбиты на две команды — «синие» и «красные». У каждой команды есть база, а на ней флаг. Задача проста — захватить вражеское знамя и принести к себе на базу. При этом необходимо, чтобы собственный штандарт находился в это время на месте. Казалось бы, примитивная идея, но она открыла совершенно новый жанр, привнеся значительный элемент тактики к игре, которая до сих пор состояла исключительно в динамике. Теперь уже нужно было не просто бегать и стрелять во все, что движется, но соображать! И защищая грудью своих, несущих вражеский флаг, биться до последней капли крови с теми, кто посягает на твой. Это все было так свежо и захватывающе, что какое-то время я перестал играть во что бы то ни было еще, кроме CTF. Потом было еще

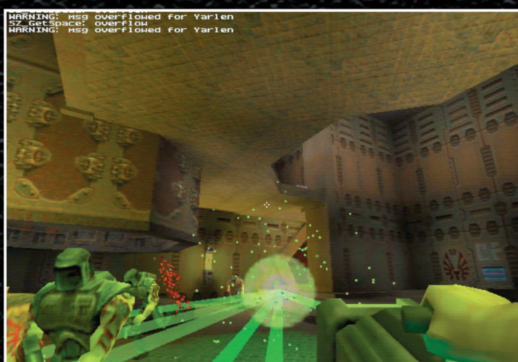
Михаил ФЕДОРОВ aka ЗАВХОЗ

много замечательных реализаций этой идеи. Одной из которых стал так пока не превзойденный по популярности шедевр современности, Team Fortress. И вот так вдруг, сам того не сознавая, весь мир стал работать на id software...

Отвлечемся ненадолго от энтузиастов и представим на минутку, что сейчас начало 1997 года. Около 6 месяцев назад появился Quake. И вдруг начинают мелькать сообщения о какой-то аппаратной 3D-акселерации, про странную фирму Rendition, вдруг оказавшуюся в числе лучших друзей id software... Все это было ново и овеяно какой-то странной таинственностью. В западных конференциях ходили какие-то слухи, про что-то очень хорошее, но очень дорогое. Нечто, разработанное фирмой 3Dfx... Так начиналась новая эра. Эра 3D-акселераторов.



На самом деле все начиналось, конечно, гораздо раньше, чем появился Quake. Были большие фирмы (размером с Silicon Graphics), которые уже давно вели собственные разработки в этой области. Но стоимость того, что они предлагали, была (да на самом деле и остается) недоступной для среднего покупателя класса «игрок». Их клиентами были крупные корпорации, киностудии и, конечно, военные. Но военные (там) обычно имеют столько денег, что им хватает и на ведение собственных разработок. И для них-то (военных) фирма 3Dfx и занималась исследованиями в области аппаратного ускорения 3D графики. Военным всегда хотелось иметь такие тренажеры для своих летчиков, чтобы пилоты, садясь потом в кабину настоящего самолета, не замечали никакой разницы. А так как качество изображения играет в этом весьма немаловажную роль, то военные денег не жалели. И все бы, наверное, так и шло своим чередом, если бы часть менеджеров 3Dfx не решила попытать счастья на рынке домашних компьютеров. Тут весьма кстати подоспело снижение цен на память... Да и игры, основанные на 3D-технологиях, начинали плодиться как кролики... В общем, появились платы на базе 3Dfx (одна из них - Diamond Monster 3D — сейчас фактически стала синонимом словосочетания «3D акселератор»). И примерно в это же самое время ведущий программист id software Джон Кармак (John Carmack) (запомните заодно и его имя) принял решение, которое затем оказало влияние не только на развитие самой фирмы id, но на всю мировую индустрию развлечений в целом. Речь идет о создании специального версии Quake для процессоров аппаратного ускорения графики. Сначала речь шла только о V1000. В то время это был единственный процессор, специализированный на 3D-акселерации и доступный для широкого потребителя (этот самый процессор, кстати, использовался в 3D Blaster PCI). Но главное было то, что это была не просто «та же самая программа, работающая на специализированном устройстве». Нет. Это уже была игра, принципиально рассчитанная на работу с высокоскоростными 3D-акселераторами. Она использовала множество впервые появившихся возможностей, о которых раньше не приходилось и мечтать1. А потом пришло время и 3Dfx. Сейчас можно с достаточной долей уверенности говорить, что именно благодаря Quake появился 3Dfx и именно благодаря 3Dfx появился Quake2.



Уф-ф-ф... Ну вроде все. Верхи и низы готовы и хотят. Казалось бы, и делать нечего. Осталось всего-то — нарисовать 30-40 новых уровней, пару-тройку новых монстров и пожалуйста — вот вам **Quake2**. Но нет! Id не ищет простых путей, и выход **Quake2** готовится стать очередной революцией. Уже все знают, что от Quake не осталось практически ничего. Во всяком случае, внешне он уже выглядит как совершенно другая игра. Уровни, оружие, монстры, модели, сетевая игра, звук... ВСЕ ДРУГОЕ. И надо сказать, что взвалив на себя практически непосильную задачу сделать что то такое, что было бы лучше чем Quake (а при всех своих «недоразумениях» Quake все же был бесспорным шедевром), id вновь доказали, что они лучше всех на этой планете делают игры в жанре 3D action. Так что же такое **Quake2**?



2 Quake or not Quake 2

Начну, пожалуй, с графики.

Графика замечательная во всех отношениях. Даже при отсутствии 3D-акселератора все выглядит изумительно и довольно прилично с точки зрения скорости. Хотя для достижения приемлемой частоты кадров на P100/16Mb придется использовать низкое разрешение (320*240), но все же по сравнению с Quake скорость если и упала, то очень незначительно. Единственное, что хочется посоветовать, так это по возможности установить побольше памяти. В требуемой конфигурации указано 16Mb, я же советую установить 32Mb (мне просто надоело говорить о том, что на самом деле надо поставить 3Dfx). Не сейчас, так потом вам все равно придется это делать, так уж лучше потратиться и поиграть нормально, чем мучить понапрасну жесткий диск своего «бедного» :) компьютера. Причем это вне зависимости от того, есть у вас 3Dfx или нет. Память будет нужна в любом случае. Так вот. Продолжим о графике. Хотя на экране как было 256 цветов, так и осталось, тем не менее палитра и богатство красок сделали значительный шаг вперед по сравнению с Quake. Более того. Теперь по уровням не просто приятно ходить, а буквально любуешься первоклассной работой художников. Пол стены, потолок... Все не просто нарисовано изумительно, но даже складывается впечатление, что все так специально и задумывалось, чтобы люди действительно ходили и любовались. Colored lightitng или, говоря по-русски, «разноцветные световые потоки» (хотя я не очень-то уверен, что это более «по-русски») — это то, что добавляет особый шарм к игре. И это то, чего вы не увидите, если у вас нет 3D-акселератора. Вкратце суть состоит в следующем. Существуют зоны, в которых используется освещение определенного цвета. Например, если в коридоре горят красные лампы, то все, что в нем находится, приобретает красноватый оттенок. И стены, и оружие, и руки, его держащие. Не скажу, что без этого нельзя играть или что-то становится хуже. Нет. Просто с Colored lighting — лучше.

Видимо, к графике же следует отнести используемые в игре модели. Начну, пожалуй, с того, что скажу, что модели — это то, что определяет внешний вид предметов, т.е. монстров, оружия, антураж окружающей обстановки и даже расположение уровней. Это

Михаил ФЕДОРОВ aka ЗАВХОЗ















все модели. Они в свою очередь состоят из образующих их плоскостей. И чем больше этих плоскостей, тем более реалистичной выглядит модель. Например из четырех плоскостей (в пространстве) можно сделать только пирамиду и ничего больше... Из шести - куб и все возможные его варианты. И т.д. В Quake число плоскостей в моделях монстров достигало в максимуме — 150, в **Quake2** это число увеличилось до 600. Так что можете себе представить, как выросла детализация объектов в игре. Теперь одно только оружие, которое держит в руках игрок, состоит из более чем 200 полигонов. Естественно, это положительно сказалось не только на монстрах, но и на внешнем виде самих игроков (при сетевой игре). Но об этом в другой части. Различных монстров в игре более двух десятков. Нельзя сказать, что художники где-то недоработали, но и сказать, что они здесь перестарались, тоже было бы не совсем верно. Просто монстры. Хорошие, добротно сделанные, но без особой изобретательности. Хотя и стильные. Продолжая разговор о графике, скажу, что появились прозрачные поверхности — стекло и вода. Да! Вода стала прозрачной! Причем обе стороны. А стекло можно разбить, оно все равно больше ни на что не годится.

Игра. Сама игра, ее дизайн и ощущения скорее имеют больше общего с DOOM2, нежели с Quake. Отлично выдержанный «урбанистический» стиль вновь возвращает ощущения целостности и единства, присущее DOOM. Все логично и просто. Раз враги киборги (а враги именно — киборги), то никаких мечей и топоров. Раз киборги в своем прошлом были людьми, значит логично, что попадаются надписи на стенах и иногда от них слышны выкрики на английском. И логично, что затеяли эти враги ни много ни мало, а уничтожить Землю из огромной пушки. Собственно, ваша задача состоит в том, чтобы ее взорвать, пока не поздно. Но это написано в руководстве, потому я не стану отвлекаться. Если есть желание познакомится с ним поближе, то оно находится здесь: http://www.quake.spb.ru/quake2/q2manual/page_index.html, а я пока вернусь к общему описанию. Игрок может прыгать и приседать. Есть лестницы — по ним можно взбираться, есть вода — в ней можно плавать. Из числа нововведений в первую очередь отмечу появление «накопителя предметов», или inventory. И если раньше стоило игроку что-то схватить, как оно тут же начинало использоваться, вне зависимости от того, нужно это сейчас или нет, то теперь все складывается сначала туда, а потом может быть использовано по мере необходимости. Что очень удобно, а главное практично. «Невидимость» хоть и пропала, но беды большой в этом нет. Оружие так же претерпело значительные изменения. Хотя наибольшим образом это отразилось на сетевой игре (в ней все еще — далее), но тем не менее стоит о нем немного рассказать уже сейчас. Во первых, топора больше нет. Вместо него Blaster или «пистолет». Ему не нужно никаких патронов, это самое слабое оружие в игре, но им все же можно сделать больше, чем топором или кастетом. Следующее оружие — Shotgun — винтовка. Теперь это отнюдь не boomstick из Quake, теперь это почти полноценная боевая единица. «Почти» это потому, что как только вам попадется SuperShortgun, вы обратно больше не переключитесь. Вот это оружие настоящих мужчин. Отменная убойная сила вновь напоминает времена DOOM2. В общем, хорошее оружие. Далее по порядку у нас следует номер 4 — machinegun — автомат. По-своему неплохое оружие, но с звук от него «оставляет желать». Стреляет довольно бегло (по сравнению с предыдущими видами оружия) и имеет интересную особенность — при стрельбе ствол постоянно уводит вверх (в сетевом режиме этого не происходит). Так что приходится все время подправлять прицел. Это не недостаток, просто так задумано. Теперь начинаются действительно страшные вещи. «5» — chaingun — классический шестиствольный пулемет. Буквально пожирает патроны, зато по скорости передачи свинца на расстояние (кг/м) превосходит все предложенные образцы. Способен превратить противника в решето буквально в считанные секунды. У меня находил отличное применение в борьбе с воздушными целями. Думаю, отечественному зенитному комплексу «Тунгуска» я уступал только отсутствием «командира из числа офицеров»... Теперь «гранатомет» — Grenade Launcher. Хорош, когда нужно через что-то перекинуть 100 граммов тротила в стальной оболочке. Других применений не имеет. «Великолепная семерка» — Rocket launcher — в прошлом царь и бог, не оставил своих позиций и теперь, хоть и потерял в темпе стрельбы и скорости полета ракет. К слову сказать, теперь ракеты и гранаты — это не одно и тоже. Тем не менее, он все же продолжает оставаться одним из ключевых видов оружия. А вот новичок — Hyper blaster. В отличие от своего младшего брата — потребляет патроны, причем с завидным аппетитом, конечно не так, как пулемет, но тоже пытается «жить не по средствам». Отличное оружие с единственным недостатком — приходится ждать довольно продолжительное время с момента окончания стрельбы, до того момента, когда можно будет ее продолжить. Еще одна новинка, исключительно полезная — Rail gun. Название переводу не поддалось. Читается как «раил ган». Стреляет сверхтяжелым патроном (предположительно с урановой начинкой), который насквозь прошивает все, что попадается на пути. Очень высокая степень наносимых повреждений. К числу недостатков относится малая скорострельность и дефицитность боезапаса. И наконец наступает кульминационный момент... BFG10K! В DOOM была BFG9000, в Quake ее не было, и вот теперь она вернулась. Огромная мощность позволяет одним выстрелом уничтожать пехотную дивизию на марше, двумя выстрелами — танковый отряд на отдыхе... Маркона (главаря) после пары-тройки дополнительных походов за амуницией.

Я упустил только ручные гранаты. Т.е. если у вас есть граната и вам хочется ее бросить, не имея Grenade lancher, то вы можете это сделать рукой. Это секретное оружие, причем его секретность столь значительна, что я так и не смог найти у него каких-либо скольнибудь заметных достоинств. Но все же попытаюсь. 1)Т.к. при выстреле не издается никаких звуков, то противник не догадается, откуда в него бросили гранату. 2)Чем дольше держишь кнопку броска, тем дальше полетит граната. 3)Если держать больше 5 сек, то взорвешься сам!

Ну, с оружием вроде все. Теперь о противниках. Их на самом деле много. Я не стану на них очень подробно останавливаться, это все можно найти по той же уже упомянутой мною ссылке.

Уровни связаны между собой. И можно теперь уходить вперед и возвращаться назад. Все будет лежать на своих местах. Никем не тронутое, спреем не залитое. Я уже говорил про замечательную работу художников, а сейчас собираюсь сказать про отличную работу дизайнеров уровней. Они и впрямь постарались на славу. Шутка ли — уровни не просто стали сложнее, они перешли на качественно другой уровень. Балки, дырки, ящики, которые к тому же плавают, поезда, которые проламывают стены, лазерные бу-



Михаил ФЕДОРОВ aka ЗАВХОЗ





ровые установки, безоткатные орудия... Это только малая часть того, что вам встретится в игре. В попадете в тюрьму, на атомную станцию, лунную базу, станцию по переработке токсических веществ, на рудники... А уж тот факт, что когда я проходил уровень, представляющий собою конвейер по переработке людей, мне было буквально не по себе, говорит, как мне кажется, сам за себя.

Обычно в подобных обзорах принято говорить про то, «каким замечательным искусственным интеллектом снабдили авторы игры всех наших врагов». Принято — да, но я не стану. Дело в том, что лично на меня, как на человека привыкшего играть по сети, против настоящих, живых людей, еще ни один монстр, ни в каком 3D-shooter-е не впечатлил настолько, чтобы я это воспринял всерьез. Даже тот факт, что здесь противники приседают под выстрелом (а такое и впрямь случается), может остаться не замеченным, если есть устойчивая привычка стрелять в ноги. И даже здесь ни о какой разумности нельзя говорить, поскольку это не демонстрация интеллекта, а демонстрация простейших возможностей языка если выстрел по горизонтали или выше, то приседаем. Ничего интересного. Вот если бы он прятался за углом, а еще лучше — бегал вокруг меня, прыгая и приседая, прятался за углами и пытался (используя знание уровня) обойти меня сзади, применяя при этом не один вид оружия, а хотя бы два — три... Вот тогда — да! Тут я бы сказал, что это действительно что-то стоящее. А пока — увы. Ничего особенного. Может и лучше чем раньше, но не настолько, чтобы я это заметил. А знаете, к чему я все клоню? А к тому, что нет ничего интереснее настоящего живого противника, и даже если бы в **Quake2** совершенно не было монстров, то все равно игра бы привлекла миллионы. Почему? А потому что DeathMatch!

DEATHMATCH

Этот аспект игры столь многообразен, что не написать про него отдельной статьи было бы по меньшей мере равносильно кастрации. А посему позвольте мне на этом месте откланяться, но с обещанием вернуться к этому вопросу в дальнейшем. Пока скажу лишь вкратце, для общего ознакомления.

В первую очередь необходимо сказать про баланс оружия. Наконец-то он есть. Т.е. теперь это не баланс, где на одной чаше весов Rocket launcher, а на другой все остальное оружие вместе взятое и усиленное Quad-ом. Нет. Теперь каждому оружию свое время и место. Рассказывать тут бесполезно. Надо пробовать. Я уже говорил про достоинства и недостатки различных видов оружия. Они же в полной мере имеют отношение и к Deathmatch. Только лишь с тем отличием, что цена ошибки дороже, а времени на раздумья — меньше. Из важных нюансов укажу на следующие. Времени на переключение между различными видами оружия теперь тратится больше. Если патроны кончаются, то оружие автоматически переключится только после попытки выстрелить с 0 наличных патронов. Стоит ли говорить, что попытка эта будет безуспешной и только лишней тратой времени. После смерти от человека НЕ остается рюкзака с амуницией, но только то оружие, которое у него было в руках на момент смерти. Причем вне зависимости от того, сколько у него было в данный момент патронов, в комплекте будет лежать столько, сколько берется обычно при подборе такого оружия «с пола». На экране оружие может располагаться справа, слева и по центру. Но в последнем случае оружия на экране не видно. Глядя на противника со стороны, определить, что у него в руках, невозможно. Во всяком случае пока, до выхода обещанных id дополнений. Для игроков изначально определено две модели - мужская и женская. С выбором из 15 и 10 видов «шкур» соответственно. Для тех, кто не в курсе — «шкура» это то, что натягивается на модель, для того чтобы она выглядела похоже на человека. Там нарисовано лицо, элементы одежды и т.п. На этом позвольте завершить сей опус. Еще раз напомню, что я мало говорю про DeathMatch не потому, что он того не стоит, а потому, что говорить придется слишком много. Проще пойти и попробовать самим. Сервер питерского провайдера — компании Невалинк (где я, собственно, и работаю) 194.135.104.97. Подробнее о том, как подключиться к игре, ищите на **http://www.quake.spb.ru**.

На этом подведем итоги. Думаю, у большинства читателей, которые хоть как-нибудь интересуются жанром 3D-Action, игра уже есть. Так что банальный вопрос «покупать или нет?», их может касаться только в плане «покупать лицензионную копию или нет». Тут общего ответа не существует. Каждый решает для себя сам. Кому $50 — не деньги, а кому — две стипендии. В общем, «каждый выбирает...» От себя скажу лишь, что в моей ситуации это был скорее вопрос чести, а не финансовый. Слишком уж многим в своей жизни я обязан этой игре. В любом случае, это всего лишь мое личное мнение и оно не претендует на объективность. А вы сами решайте. Рейтинг у вас есть.

Тем же, кто еще не определился с выбором своего любимого жанра, советую все же попробовать. Всем обладателям 3Dfx и PowerVR тоже стоит купить. Не стоит только



тем, кто будет принципиально ждать Duke Nukem 4ever. Им я пока порекомендую пройти DN3D еще разок :)

И наконец — глобальное резюме. Так сказать, резюме вселенского масштаба.

Бесспорно, это не только одна из самых значительных игр 1997 года, но игра, которая станет таким же важным этапом в истории, каким в свое время стали: Wolfenstain3D, DOOM, DOOM2, Quake. Игра, про которую нельзя говорить плохо, игра, в которую заложен огромнейший потенциал, который не может не дать начало новому витку развития как индустрии развлечений, так и творческой мысли всего человечества во многих других областях. И я убежден, что вскоре мы встретим новые, уникальные идеи, реализация которых никогда бы не стала возможной без появления **Quake2**. **СИ**

Альтернатива:
Quake, Jedi Knight

Михаил **ФЕДОРОВ** aka **ЗАВХОЗ**

APACHE LONGBOW 2

PC

...великолепная игра, явно претендующая на титул «Лучший Авиасимулятор 1997 года».

Платформа: PC
Жанр: авиасимулятор
Издатель: **Electronic Arts**
Разработчик:
Jane's Combat Simulations
Требования к компьютеру:
Win'95, P-133, 16MB RAM, 4-x CD-ROM
Интернет: www.ea.com



В игре детально все: отграндиозно исполненного рельефа до вращающих головами пилотов в кабинах вертолетов.

Плюсы:
Хорошая организация multiplayer

Минусы:
Не всегда качественный звук

Резюме:
Лучший из существующих вертолетных симуляторов для PC на данный момент

V	2
S	1,5
I	2
G	2
O	1,5
A	1

9

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ

С момента появления компьютерных игр было создано множество фирм, которые занимались производством симуляторов боевой техники. И когда на мировом рынке появилась компания Jane's Combat Simulations, многие сомневались, сможет ли ее продукция составить достойную конкуренцию продукции других компаний. Теперь, после выхода ATF, 688i Hunter/Killer и первого Longbow, такие сомнения улетучились сами собой. Jane's прочно заняла одну из ведущих позиций в мировом производстве игр такого рода. Теперь она радует нас в очередной раз: вышел сиквел **Apache Longbow**.

При ближайшем рассмотрении **Apache Longbow 2** трудно назвать сиквелом. Фактически это абсолютно новая игра, поражающая своей продуманностью и завершенностью. Пожалуй, ее можно описать одним единственным словом: «детально». В игре детально все: от грандиозно исполненного рельефа до вращающих головами пилотов в кабинах вертолетов. Вертолетов, которые вы можете использовать в игре, кстати, теперь три: к родному Apache прибавились Blackhawk и Kiowa Warrior. Каждый вертолет, естественно, обладает собственной авионикой, равно как и собственным кокпитом, и, соответственно, собственными особенностями в управлении. Blackhawk мощный, он тяжел и неповоротлив. Kiowa Warrior, напротив, легкая и верткая машина, но у него нет и половины огневой мощи милого сердцу Apache. Впрочем, выбор за вами.

Blackhawk, кстати, позволит вам полностью ощутить на своей шкуре все прелести жизни «по ту сторону» миссий сопровождения. Раньше, когда вы в очередной миссии сопровождали подобную машину на своем Apache, вам, наверное, и в голову не приходило, как себя чувствует ее пилот, который был вынужден надеяться только на ваше внимание и заботу. Теперь вам не раз придется оказаться на его месте, пилотируя почти незащищенную машину, и высаживая/принимая на борт десант под прикрытием двух — трех разгильдяев на Apache. Blackhawk легко засекается радаром и защищен намного хуже Apache. Вооружен он только парой пушек, используемых в основном для расчистки посадочных зон от встречающих. Пушками, пока вы ведете вертолет, управляет, естественно, компьютер, что, кстати, уверенности в себе вовсе не прибавляет — о «точности» стрельбы AI ходят легенды. Так что трепещите!

Потрепетав немного, рассмотрите свое отношение ко второй новой вертушке — Kiowa Warrior. Вертолет несет довольно приличное количество вооружения — ракеты Stinger, Hellfire, пушки и HAP — конечно, не всё сразу, но по отдельности — что угодно. Проблема в другом: все оружие крепится на пилонах жестко и требует ручного наведения, то есть вам надо повернуть вертушку носом к цели, а это процедура зачастую опасная, а то и вовсе невозможная. Слишком легко бронированная для работы штурмовика, в большей части случаев Kiowa — разведывательная машина. Для этих целей Kiowa Warrior несет видеокамеру, закрепленную на оси несущего винта. Она обеспечивает обзор почти на сто восемьдесят градусов, с ее помощью можно идентифицировать силы противника на большом расстоянии.

И наконец, легендарный Apache Longbow. О нем говорить можно очень долго. Но не станем сильно расхваливать этот знаменитый вертолет.



Скажем только, что машина умеет многое, и почти не уступает ни в скорости, ни в огневой мощи российским вертушкам, которые являются вашими основными оппонентами в игре. Это мощная штурмовая машина, способная даже в одиночку нанести серьезный удар наземным силам противника.

Единственная в игре боевая кампания (если не брать в расчет обучающие




Американский национальный защитник демократии - Longbow Apache

миссии в Национальном Подготовительном Центре в Форт Ирвин, Калифорния) происходит не где-нибудь в США, а, естественно, в бывшем Советском Азербайджане, где доблестные американцы что-то не поделили с Ираном(?!). Каждая новая миссия в кампании базируется на результатах предыдущей, которые сопоставляются с результатами войны между наземными силами. Таким образом, с каждой очередной миссией линия фронта смещается.

Итак, вашей тактической целью в миссии может оказаться что угодно. Но для того, чтобы одержать стратегическую победу над противником, вам понадобится, как в шахматах, рассчитывать ваши действия на несколько ходов, или, точнее, миссий вперед. Вам обязательно нужно удерживать в целости и сохранности свои линии снабжения, пытаясь в то же время перерезать их противнику. Перед каждой миссией вы, как всегда, выбираете вертолет себе и ведомому, полезную нагрузку — и вперед.


Так выглядит живой и настоящий Longbow Apache

На самом деле, стратегический элемент в игре добавляет ко всем вашим чувствам и ощущениям еще одно — чувство глубокой уязвимости в течении миссии. Все юниты в игре стали маневрировать намного быстрее, реалистичней и свободней, чем в первой части Longbow. Теперь наблюдать бои на земле с неба, пожалуй, так же интересно, как сражаться самому, но почти сразу же появляется подозрение, что силы ПВО противника стали намного опасней. Вокруг вас идет война — война, в которой вы только маленькая часть, и это оставляет неизгладимое впечатление.

И все же, **Apache Longbow 2** сложен или прост настолько, насколько вы этого захотите. Опытные пилоты, прошедшие школу первого Longbow, пожалуй, смогут поднять машину в воздух без тренировок. Но, тем не менее, не стоит отказываться от перспективы поработать с обучающими миссиями. Именно здесь молодые и неопытные летчики откроют для себя основы управления каждой из трех винтокрылых машин. Откровенно говоря, мы





не советуем вам пересаживаться, например, с Kiowa Warrior на Blackhawk, не уделив часок-другой изучению особенностей управления тем и другим вертолетом. Конечно, включив режим неуязвимости и бесконечный боезапас, можно и не обращаться к обучению полетам вообще, но большая часть удовольствия от игры в таком случае умирает еще до рождения. Гораздо приятнее, на наш взгляд, изучить все возможные для каждого отдельно взятого вертолета хитрости пилотажа, и, будучи физически подготовленным и морально подкованным, вступать в бои кампании на максимальном уровне сложности. Например, на легком Kiowa Warrior есть смысл научиться использовать рельеф как прикрытие на подходах к цели, а на Apache будет полезным привыкнуть еще в тренировочных миссиях держаться как можно ближе к земле, то есть на минимальной высоте. И, конечно, нужно досконально изучить каждый вид оружия, который вы собираетесь использовать, чтобы потом удивлять своими познаниями близких друзей во время многопользовательской игры.





Олеся **ЛАСКОВА**, Александр **ЧЕРНЫХ**


Kiowa Warrior в патрульной миссии


Kiowa перед вылетом

О multiplayer'е вообще есть смысл поговорить отдельно — уж очень добротно он организован. Вы можете играть по модему, LAN, TCP/IP или ноль-модему вдвоем, втроем или вчетвером. Игра «ЛОБ vs. ЛОБ» или Deathmatch доступна, но вовсе не так весела, как это может показаться. Гораздо интереснее играть Cooperative, учитывая, что вариантов — великое множество: можно быть ведущим, ведомым, а можно и вовсе занимать разные позиции в одном вертолете вдвоем: стрелок и пилот каждый в своей кабине. Вы можете играть в multiplayer-режиме одиночные миссии или кампании: в последние можно впрыгивать на любой стадии развития — через неделю после начала конфликта, через месяц... Расклад сил будет меняться соответственно. Можно также играть в многопользовательском режиме кампанию, которая была начата, как кампания для одного игрока. Кстати, в любой момент любой игрок может оставить multiplayer-игру или присоединиться к ней: для этого не обязательно начинать миссию или кампанию сначала. Надо сказать, что, разрабатывая многопользовательский режим игры, Jane's превзошли всех на свете, равно как и самих себя. Одиночная игра продумана великолепно, но multiplayer в **Longbow 2** — это нечто. От одной миссии в игре по модему впечатлений остается больше, чем от всей одиночной кампании вместе взятой.

Графику в игре можно хвалить едва ли не дольше, чем multiplayer. Она впечатляет, она необыкновенно детальна (впрочем, об этом мы уже говорили), она бьет наповал. Огромное количество полигонов и текстур, быстрый engine — все это чудесно проработано. Все трехмерные юниты в игре сделаны с необыкновенным вниманием и полностью повторяют реальные прототипы — будь то американский Apache или российский Ми-28. А отвечающая требованиям времени поддержка 3d-ускорителей приносит на экраны ваших компьютеров невероятные световые эффекты в ночных

Кстати, в любой момент любой игрок может оставить multiplayer-игру или присоединиться к ней: для этого не обязательно начинать миссию или кампанию сначала.



миссиях, прозрачный дым и туман в дневных. Конечно, это не все, но, пожалуй, на остальное вам лучше посмотреть самим. Кроме всего прочего, каждый из трех вертолетов имеет собственный виртуальный кокпит, позволяющий игроку свободно управлять своим взглядом. Пусть здесь это не так полезно, как, например, в симуляторе истребителя, но зато как это выполнено! Выглядит здорово.

Аудиосопровождение в игре для вас, скорее всего, будет жестко поделено на три элемента: музыка, полезные звуки и бесполезные звуки. К полезным звукам мы, без сомнений, отнесли недурно исполненные взрывы: без них, впрочем, было бы очень скучно сокрушать врага. Правда, когда в игре происходит очень много событий, требующих звукового сопровождения подобного рода, количество одновременно воспроизводимых звуков явно перерастает качество. Временами даже появляется ощущение, что звуки в студии синтезировались с использованием подручных средств — кружек и сковородок: ударяя одни о другие, вы можете с легкостью получить подобные звуковые эффекты в домашних условиях. Но по отдельности каждый взрыв звучит очень даже ничего. К бесполезным звукам мы отнесли для себя переполненные непереводимым итальянским фольклором переговоры дружественных пилотов в радиочате/интеркоме. Когда в эфире всплывают одновременно переговоры пяти - шести экипажей, очень трудно понять, что же собственно предназначено вам, и чего от вас хотят. Впрочем, привыкайте. Война все-таки.

Музыка заслуживает отдельных пощечин. Миди есть Миди, и даже «Полет Валькирий», появившийся в игре в качестве главной музыкальной темы, не спасает. Когда музыка включена, пропадает все ощущение серьёзности происходящего, и наоборот. Поэтому, мы советуем вам прислушаться к тому, как свистят лопасти вашей вертушки — это звучит намного лучше... Короче, выключите Миди и не портите себе настроение.

Хотя, его, пожалуй, очень тяжело испортить чем бы то ни было в такой игре. Несмотря на все недочеты и мелочи, **Apache Longbow 2** — на данный момент лучший из существующих в мире симуляторов боевого вертолета, проект Jane's, который был задуман как нечто грандиозное, и осуществлен с триумфом. **Longbow 2** — великолепная игра, явно претендующая на титул «Лучший Авиасимулятор 1997 года».



СИ

Альтернатива:
Longbow, Comanche

Олеся **ЛАСКОВА**, Александр **ЧЕРНЫХ**

Почему они дают рекламу в "СИ"



МУЛЬТИМЕДИА КЛУБ
Александр КУРИЛО

«Существует расхожее мнение, что игровые журналы читают чуть ли не младенцы. Наша фирма продает серьезные аксессуары для персональных компьютеров. И по нашим многолетним наблюдениям мы убедились, что самые активные потребители нашей продукции это “геймеры”. Поэтому, мы и рекламируемся в “Стране Игр”.»



Soft Club
Дмитрий МАРТЫНОВ

«... посчитайте сами. Удельная стоимость рекламы на одного читателя менее двух центов. Это рекордный показатель. Мы уже давно и довольно много рекламируем в “Стране Игр“ те продукты, которые дистрибутируем. И чувствуем реальный эффект.»



Auric Vision
Олег МЕДОКС

«Чтобы успешно продать новую игру, необходима реклама в издании выходящим большим тиражом, а “Страна Игр” — именно такой журнал. Очень важно, что издательство предоставляет любые документы, подтверждающие размер тиража.»

Рекламная служба:

тел.: (095) 124-0402
(095) 290-7612

e-mail: igor@gameland.ru
Менеджер: Игорь Пискунов
пейджер: 956-1222, аб. 14225

PC

TEX MURPHY: OVERSEER

... игра является не продолжением Pandora Directive, а тем, что на Западе принято обозначать словечком «prequel» ...

Платформа: PC
Жанр: **приключение**
Издатель: Access
Разработчик: **Access**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM или DVD-ROM, Win'95 (рекомендуется P-II, AGP-видеокарта или декодер MPEG-2, Dolby AC3)
Интернет: **www.accesssoftware.com**



Несмотря на действительно высокое качество изображения в Pandora Directive, Overseer имеет все шансы переплюнуть своего предшественника.

Плюсы:
Великолепные графика и звук, интересный сюжет, действительно хорошая актерская игра, интересные разнообразные головоломки, интерактивная система подсказок

V 2
S 1
I 1,5
G 1,5
O 1
A 1

Минусы:
Малая распространенность DVD, отсутствие хорошего видео и трехмерного звука в обычной cd-версии

Резюме:
Игра, которая не только демонстрирует возможности новых технологий, но и делает новый шаг для всего жанра графических адвенчур. DVD действительно способны помочь этому жанру вновь найти своего игрока.

8

Во всей многообразной и постоянно изменяющейся игровой индустрии с ее компаниями-разработчиками и издателями, оперирующими добрым десятком-другим жанров, имеется, наверное, лишь одна компания, совершенно спокойно взирающая из своей уютной ниши на весь этот беспорядок. Access Software Incorporated выпускает каждый год две игры, и ничто не способно заставить ее создавать большее их количество. Access Software Incorporated имеет дело всего с двумя жанрами, но зато в каждом из них выпускает игры, не имеющие аналогов и всегда приносящие не очень большой, но стабильный успех. Access ответственна за создание неизменно великолепного симулятора гольфа Links, каждый год вот уже почти десятилетие добавляя в него достаточно деталей, чтобы многочисленные фанаты этого вида спорта могли раскошелиться еще раз на фактически тот же продукт. Вторым детищем компании является сериал приключенческих игр о Тексе Мерфи, необыкновенном частном детективе из Лос-Анджелеса XXI века, который оказался настолько неудачлив, что «опоздал со своим рождением на добрую сотню лет». Действительно, сочетание футуристического пейзажа и соответственных проблем с неизменным стилем черно-белых детективов 40-х годов, придают играм сериала огромный шарм. В двух своих главных проектах Access все время умудряется применять технологии, которые не только на момент выпуска игры являются уникальными, но и постепенно определяют дальнейший путь, по которому идут компьютерные игры. Видео в играх появилось у Access в далеком 1991 году в игре Martian Memorandum (это была вторая часть сериала, повествующая о злоключениях Текса), в то время как признанные теперешние короли использования видео в играх, такие как Sierra или Origin, пришли к этой идее значительно позже. А трехмерный движок со свободой перемещения и потрясающей детализацией сериал имел уже в 1994 году, в игре Under a Killing Moon, первом игровом продукте, который с трудом умещался на четырех компакт-дисках. Вершиной серии стала Pandora Directive со своим удивительно интересным сценарием, детальной проработкой персонажей, действительно увлекательными диалогами и отличными головоломками. И вот сейчас на очереди продолжение — первая игра, разрабатываемая специально для нового носителя DVD. **Tex Murphy: Overseer.**

Фактически игра является не продолжением Pandora Directive, а тем, что на Западе принято обозначать словечком «prequel». Оно означает, что события **Overseer** происходят, в основном, не после окончания предыдущей игры, а еще до ее начала. Это, кстати, тоже не совсем так, ведь новая сюжетная линия, написанная сценаристами из Access, весьма сложна и запутанна. Итак, после окончания дела в Pandora Directive, наш герой приглашает свою любимую девушку на очередное свидание. И там рассказывает ей о временах своей молодости и о первом своем настоящем деле. Это случилось шестью годами ранее, в 2037-ом. Текс, молодой, перспективный и наивный начинающий детектив, уволен с работы, а



Город будущего, еще не такой засоренный, как в скором 2043 году



все из-за того, что заметил у одного из своих начальников недобросовестное отношение к службе и потрудился сделать так, чтобы это стало всем известно. В результате он решает начать собственное дело, снимает на последние деньги небольшой офис и начинает ждать многочисленных богатых клиентов. Проходит несколько месяцев, и долгожданная клиентура появляется в лице умопомрачительной красотки Сильвии (Sylvia), которая желает выяснить обстоятельства смерти своего отца. Ее папаша, Карл Лински (Karl Linsky), очень уважаемый и достаточно состоятельный врач, вдруг ни с того ни с сего сиганул с моста «Золотые Ворота». В воду, разумеется. Такое вот получается первое дело, красавица-клиентка, мертвый папаша и ни копейки в кармане. Отсюда и главная дилемма: Сильвия почему-то лжет, и доказать это несложно, но стоит ли ее разоблачать? Или она достаточно





Сергей **ОВЧИННИКОВ**


Красиво. Только не забудьте о цели прибытия на очередной локейшн

красива, чтобы не замечать ее вранья? Угадайте, что выбирает наш герой. Ну да, конечно, и в результате оказывается затянутым в очередную дикую историю о некоем клубе самоубийц, которые изолируют себя от общества, инсценируя смерть, чтобы потом заняться вплотную своей темной деятельностью. Образуются фактически две параллельные след-


Без сцен с мордобоем хорошему детективу не обойтись. Только, в Overseer бьешь не ты — бьют, как правило, тебя

ственные линии. Вам одновременно необходимо будет вывести на чистую воду всю эту шайку, а также узнать, каким образом с ней связан покойный. Да и вообще, покойный ли.

В результате олучается следующее: квест сложный, головоломок много (на сей раз около шестидесяти), и многие из них отнюдь не примитивны, а пройти игру легко при наличии соответствующего желания.

Идеей создателей игры было проследить тот путь от наивного и верящего в победу добра Текса образца 2037 года к скептичному, полному сарказма и иронии чудаковатому Тексу 2043-го. Вы увидите, как он появился в странном «мутантском» районе города, как подружился (или не очень) со всеми обитателями этого квартала. Overseer во многом является игрой, возвращающейся к своим корням, ностальгической вещью. Однако скучать даже в этом мире вам точно не придется. Если кто-то думает, что квесты Access состоят только из видеовставок и сюжета, то они глубоко заблуждаются. В этой серии путешествовать придется очень много, и хотя до Луны на этот раз наш герой не долетит, но вот шанс побывать в лесном заповеднике на севере страны, в пустынях Аризоны, а также в незабываемом памятном местечке под названием Алькатрац, у вас имеется. И все это, не забудьте, в несколько отдаленном будущем, что делает путешествия особенно интересными.



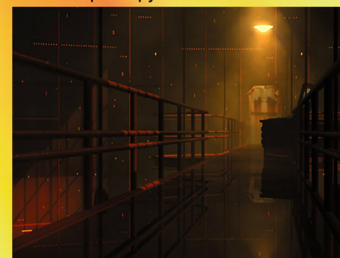
Интерфейс Access взяла из прошлых игр, настолько он оказался удобен для всего сериала. На сей раз, правда, можно заставлять его исчезать во время движения, как в Under a Killing Moon, но теперь еще и с некоторыми добавленными возможностями. Как и раньше, имеются два уровня сложности. Играя на первом, вы сможете при желании покупать себе подсказки по прохождению игры у сложной и очень удобной системы помощи застрявшему игроку, которая детально опишет требуемые от вас действия или поможет решить головоломку. За некоторое количество очков она решит ее сама. При всем этом, при покупке этих подсказок можно не только пользоваться имеющимися в распоряжении очками, но и заходить в минус, и это никак не повлияет на концовку. В результате получается следующее: квест сложный, головоломок много (на сей раз около шестидесяти), и многие из них отнюдь не примитивны, а пройти игру легко при наличии соответствующего желания. Хочешь — проходи сам, если застрянешь, получи подсказку, а хочешь - просто наслаждайся атмосферой и ощущением того, что проходишь такой сложный квест. Для профессионалов же имеется уровень сложности повыше, в нем загадок больше, головоломки сложнее, но подсказки не выдаются (справочное бюро ушло на обед). В награду за терпение вы получите несколько новых комнат, новые интересные головоломки, парочку диалогов, которые никто больше из простых игроков



не услышит, а также интересную концовку. Все это уже было в прошлых играх и очень нравилось всем игрокам. А что же новенького приготовила для нас Access?

Прежде всего, изменения коснулись графики. Несмотря на действительно высокое качество изображения в Pandora Directive, Overseer имеет все шансы переплюнуть своего предшественника. Графика трехмерная, выполнена в 16-битной палитре и использует преимущества технологии Pentium II и AGP. И не забудьте, во всей этой красоте у вас полная свобода передвижения. Способ управления не изменился, движение осуществляется при помощи «мыши», кстати сказать, на такой тип управления как раз только сейчас почти полностью перешли игры жанра 3D Action (снова новаторство Access!), так как с клавиатуры неудобно целиться, а с джойстиком совершенно невозможно поворачиваться. В игру включено видео в формате MPEG2, при этом достигается практически телевизионное качество проигрывания записи, и ни о каких дефектах в области видео на компьютере уже говорить не приходится.

Видеосцены снимались по старой проверенной технологии наложения компьютерных декораций на отснятые эпизоды с живыми актерами. Только сейчас методика blue screen уже не ограничена неподвижностью камеры, и режиссер может совершенно свободно применять как разноплановую съемку, так и некое подобие «скроллинга». В съемках участвовали, опять-таки по традиции, известные звезды телевизионных сериалов и шоу, этакие звезды второй величины. Являющиеся как раз наиболее профессиональными артистами без особых амбиций. Помнится, до сих пор из крупных деятелей кино в



компьютерной игре согласился сняться только Малькольм МакДауэлл (Wing Commander III, IV). С работой они справляются хорошо, но не так хорошо, как главный герой, не являющийся профессиональным актером, но очень хорошо вжившийся в свою роль продюсер игры Крис Джонс. С каждой серией он играет все лучше, а теперь еще и будет принимать участие в съемках фильма по мотивам Pandora Directive, который называется «A Black Sun Ascending».

И не забудьте добавить к списку достоинств трехмерный звук Dolby AC3, позволяющий выводить на колонки пять каналов звука одновременно, плюс еще один басовый. Поставьте себе такую акустическую систему, и ощущений от игрового процесса станет несоизмеримо больше. К сожалению, версия на обычных CD-ROM лишена этого.

Overseer — это очередной пример для подражания от Access. Может быть, хоть на сей раз игра получит достаточное внимание, которого она заслужила. А то все говорят исключительно о проектах крупных компаний и забывают при этом о том, что существует Access, которая два раза в год потчует нас своими маленькими шедеврами. Поиграйте в Overseer, вам обязательно понравится.

СИ

Альтернатива: **Pandora Directive**

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ZORK: GRAND INQUISITOR

PC

Zork, в своем самом изначальном смысле, обратился полностью к графике, практически ничего при этом не потеряв ...

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.activision.com**

Плюсы:
Уникальная атмосфера игры, оригинальные неоднозначные головоломки. Настолько оригинальные, что решить их порой очень трудно. Великолепное звуковое оформление, трехмерный звук. Интересные новации с использованием магии в современной adventure-игре

Минусы:
Весьма большая сложность прохождения, довольно стандартная графика

Резюме:
Среди небольшого числа квестов, вышедших в прошлом году, этот - один из самых достойных. Любителям жанра настойчиво рекомендуется, всем остальным игрокам — тоже.

V 1
S 1
I 1
G 1
O 1,5
A 1,5

6

Что такое

классика? Бах, Моцарт, Шопен, Бетховен, Чайковский,... все, достаточно. Я о другом. Что такое классика в игровом мире? Ну, тогда **Zork**. С этой игрой мало что может сравниться по древности, популярности и долголетии. Это самая старая и самая долгоживущая игра всей индустрии. При том за все это время, не в пример многим другим сериалам, насчитывающим сейчас уже добрый десяток-полтора вариантов, игр по **Zork** официально всего пять. Шестая появилась только что. Три текстовых квеста, настоящая классика жанра, играть в которые, благодаря великолепной композиции и сценариям, не скучно и по сей день, Return to **Zork**, одна из первых проб в мультимедиа, с экспериментами с видео и живыми голосами, необыкновенно захватывающая и интересная, но быстро надоедающая и **Zork Nemesis** — продукт, сильно отошедший от обыденной тематики игр серии, и превратившийся в Mystический квест, мрачный, величественный и очень красивый. **Zork Grand Inquisitor** возвращает нас к старым временам. Теперь, когда игровая пресса уверяет всех вокруг, что текстовые квесты самые лучшие в мире, что ни одна современная графическая адвенчура просто не имеет права на существование, **Zork**, в своем самом изначальном смысле, обратился полностью к графике, практически ничего при этом не потеряв, но приобретя окончательный стиль и вместе с тем привлекательность не только для двадцати-тридцати тысяч эстетов, старичков, повествующих на все лады о старых добрых временах, но и для сотен тысяч любителей современного квеста.



Подожженная куколка Инквизитора. Уже вовсю звучит сирена и скоро прибудут полицейские



В этом странном здании осуществляется тотемизация

Очередная серия не похожа на все остальные. Нет, место действия не изменилось, это по-прежнему Великая Подземная Империя. В отличие от Nemesis, вы уже практически не заперты в полутора десятках локейшнов, тесно связанных между собой, в связи с чем спичка, уроненная в одной комнате, может вызвать пожар в другой (конкретно такой загадки в nemesis нет). В **Grand Inquisitor** все достаточно глобально, причем расстояния, которые придется покрывать нашему герою, официально провозглашенному Искателем Приключений, весьма велики. В редких видеороликах, показывающих ваши перемещения, скорость значительно увеличена, местами этак до 60 километров в час. Вместе с тем, новая игра покоится на всех старых принципах, известных еще со времен первого текстового Зорка. И эта взаимосвязь чувствуется буквально во всем. Несомненной находкой разработчиков стала заставка, выполненная в черно-белой палитре. Рассказ о захвате власти Великим Инквизитором подкреплен видеофрагментами времен Второй Мировой войны. При этом ни на миг не приходится забывать о пародийных моментах, которые могут довести (особенно и условии большой своей концентрации в видеороликах) просто до смеховой истерики. **Grand Inquisitor** не пародирует отдельные явления и жизненные ситуации, он пародирует современный образ жизни в целом, и в это понятие у Activision, а точнее, у остатков старой команды infocom, входят как General Electric, со своим глуповатым слоганом «we bring good things to life», так и повсеместно известный Индиана Джонс, изображенный в Инквизиторе просто парадоксально. Актер, похожий на Джонса, играет актера, который тоже похож на Джонса (совершенно удивительное сочетание!). А самое интересное, что в жизни этот актер (ага!) тоже похож на Джонса. Его и зовут-то почти так же.

В мире Зорка пропала магия, запрятанная во множество вещей Великим Инквизитором, справедливо опасающимся за свою диктатуру. Все волшебные существа, некогда заселявшие этот мир, либо спрятались в самые отдаленные уголки государства, или же были заточены в самые разнообразные предметы. К примеру, ваш будущий соратник и помощник Dungeon Master был просто-таки примитивным образом заточен в старую лампу и сброшен на дно моря. Плюс ко всему Инквизитор нещадно борется со всеми проявлениями свободомыслия, и поэтому изобрел чудесную процедуру «тотемизации». Что это такое, никто не знает. Не узнаете и вы, пока не пройдете игру.

Что бы ни говорили про важность графики, необходимость в звуке, стройности диалогов, но в Зорке все равно главным действующим моментом, который как раз и способен увлечь многих игроков, являются головоломки и загадки, пресловутые Зоркизмы. Путь к пониманию головоломок игры достаточно сложен, потому что более парадоксальных и в то же время совершенно четко логически построенных загадок вы не видели со времен тестовых квестов (если вы вообще их когда-нибудь видели). При всем этом, как правило, до самого конца очередной комбинации мы не будем знать, что же в результате должно получиться, и получится ли вообще. Вот типичный пример первой головоломки: идем в город на причал. Пытаемся половить рыбу с пирса, что удается, но подлая мерзкая рыбешка, обозвав нас нехорошими словами, срывается. Значит она -

А это — вход в Великую Подземную Империю, и одновременно — супероригинальная лестница



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

совершенно не то, что нам нужно. Правильно, идем в рыбную лавку и пытаемся украсть рыбу, предварительно увеличив громкость рядом стоящего динамика до максимума. Сигнализация срабатывает, и мы в растерянности хватаем не рыбу, а связку банок с пивом. Вот! Оказывается, всю эту снасть можно использовать как великолепную наживу для той самой рыбы. А она-то достанет со дна моря коробочку, в которой находится лампа с джинном. Неплохо, правда? Но это еще не все. Несем эту лампу, которая пока никак не проявляет своих магических свойств, старьевщику, по совместительству Индиане Джонсу, который живо у нас ее отнимает. Надо отомстить. Не забудьте стибрить у него сигару со стола. Потом необходимо всего-то (очень подло) поджечь куклу Инквизитора, весьма натурально кричащую «Who is the boss of you? I'm the boss of you!», и спрятаться в неподалеку стоящей бочке. Угадайте, кого в результате арестуют? Отлично, теперь можно пойти в лавку и забрать свою лампу. Что будет дальше — даже и говорить не стоит. При этом почти все последующие задачки будет уже немножко проще раскусить, главное только придумать самый-самый сумасбродный подход к проблеме. Почти наверняка именно он окажется правильным. Вот, к примеру, перед вами стеклянный ящик, в котором находятся молоток, меч и карта. Его можно открыть и взять молоток, а меч и карта оказываются слишком хорошо прикреплены. Что необходимо сделать? Да, да, взять молоток, закрыть ящик и со всей силы долбануть по стеклу. И меч, и карту теперь можно взять без проблем.

В целом игра сводится к тому, чтобы найти три основных магических артефакта, которые вместе способны вернуть магию на земли Зорка и покончить с правлением Инквизитора. Путь к победе нельзя назвать очень уж длинным, но в игре могут найтись места, на которых можно весьма и весьма основательно застрять, и тогда мир Зорка начнет вызывать жуткое раздражение. Тем не менее, игра действительно интересна, и не из-за своего набора так называемых «features», а просто сама по себе.

В наш inventory порой попадают совершенно различные предметы. Почти все это обязательно будет использовано





Красивых мест в игре очень много. Это только некоторые...

Наиболее интересным нововведением в **Grand Inquisitor** является использование магии; различные заклинания, как правило, спрятаны в самых-самых укромных местах (чтобы вам было легче их заметить). Набор магических заклинаний весьма оригинален и включает в себя как заклинание для открывания дверей, так и замечательное превращение всех предметов фиолетового цвета в прозрачные. Использование магии прекрасно вписывается в общий строй **Grand Inquisitor** и помогает делать загадки более интересными.



Станция метро. Что, разве не похоже?

Графика в **Grand Inquisitor** позаимствована из Nemesis: тот же узкий экран с местом для менюшек наверху и полная свобода обзора по горизонтали на все 360 градусов. Смотреть вверх получается далеко не всегда. Многие места в игре сделаны просто великолепно, а некоторые страдают от отсутствия детализации, кое-какие слегка некрасивы. Хуже всего смотрятся мультики и фильмы. Конечно, привычная чересполосица решает практически все проблемы с компрессией, но все же на дворе 1998 год! И потом, некоторые игры, содержащие видео, такие, например, как Pandora Directive, прекрасно справляются и без этого надоевшего эффекта. Вместо полосочек можно выбрать (спасибо Activision) и двойную пикселизацию и потом думать, в каком из вариантов хорошо срежиссированные и великолепно сыгранные эпизоды смотрятся хуже. По графике Inquisitor, конечно, не может сравниться с последними шедеврами в этой области — Riven или Blade Runner, но зато по интересности — запросто.

Игра получилась очень хорошей и по-настоящему увлекательной. Единственной проблемой для игроков в ней могут служить те самые замечательные паззлы, которые создатели предлагают на протяжении всего действия. Но без них **Zork** — не **Zork**, и игра — не игра. Интересно будет. Это я вам обещаю. Закончить статью хочу словами замечательного диктатора, очень обаятельной и интересной личности: «Grand Inquisitor Rulez!». С нетерпением будем ждать новых серий. **СИ**

Альтернатива:
Zork Nemezis, Monkey Island 3

Сергей **Овчинников**

NBA LIVE 98

SS PS PC

Из всей 98-й спортивной серии от EA баскетбольный симулятор, пожалуй, является самым неудачным ...

Платформы: PC, PS, SS
Жанр:
спортивный симулятор
Издатель и разработчик:
Electronic Arts
Требования к компьютеру:
P-90, CD-ROM 4x,
16 Mb RAM, Win'95
Интернет: www.ea.com



Плюсы:
Масса специфических опций в игре

Минусы:
Низкий реализм, странные графика и оформление.

Резюме:
Лучший из существующих баскетбольных симуляторов, но далеко не идеал

V 1,5
S 0,5
I 1
G 2
O 0
A 1

6

Из всей 98-й спортивной серии от EA баскетбольный симулятор, пожалуй, является самым неудачным. И дело тут в целом ряде загадочных факторов, прямо скажем, игру не красящих.

Собственно, неприятно поражает первое же, что появляется на экране после загрузки игры — интерфейс. С каждого экрана предыгровых настроек на нас пялится один и тот же малоизвестный баскетболист (белый, кстати, но совсем не Сабонис), зачем-то при этом пытаясь сделать умное лицо. Сама авторская находка несколько станновата (ну не вызывает у меня ни малейшего удовольствия вид пристально смотрящего в камеру потного мужика), но то, что



для реализации этой находки у EA не хватило денег или желания, чтобы нанять известных или хотя бы разных баскетболистов для позирования — странно вдвойне. В общем, основное желание, возникающее при общении со всем этим интерфейсом (где слово «фейс» приобрело весьма осмысленное значение), это поскорее начать игру. Что не так-то просто ввиду жуткого количества необходимых настроек.



Вообще, спортивные симуляторы — вещь достаточно спорная. Не совсем понятно, как именно можно с помощью клавиатуры или джойстика управлять в достаточной мере полно действиями рук, ног и прочих частей тела спорстмена. Именно поэтому на свете существует большое количество людей, которые вообще не понимают сути спортивных компьютерных игр. И именно поэтому спортивные симуляторы обычно отличаются некоторой примитивизацией самой игры.

Так вот, до сих пор в баскетбольных играх сущесвовала одна довольно примитивная стратегия: надо было пробиться к кольцу (что обычно не составляло труда) и нажать в его районе на кнопку «пуск», после чего управляемый нами баскетболист совершал красивый прыжок и всаживал мяч в корзину. Ну а если мы недостаточно близко подвели его к кольцу, просто прыгал и метал мяч, иногда попадая, иногда — нет. Все остальное время надо было довольно бессмысленно мотаться по площадке в надежде, что если все время тыкаться во владеющего мячом соперника, рандом в конце концов скажет свое веское слово и мяч мы отберем. Все это выглядело довольно глупо, но не более глупо, чем тот же Quake. Просто это мало походило на настоящий баскетбол.



Теперь EA решила революционизировать мир баскетбольных симуляторов и привнести в него массу разных мелких подробностей действий игроков на площадке. Теперь, пользуясь специальными клавишами, можно совершать различные телодвижения, пытаться блокировать игроков, пятиться задом, не спуская взгляда с мяча, и прочая, и прочая. С одной стороны, спортивных фанатов все это не может не радовать. С другой, управление достаточно быстрой и динамичной игрой теперь больше напоминает управление авиасимулятором по количеству задействованных клавиш. И если в кабине самолета у вас все же есть достаточно времени, чтобы сориентироваться, да и ситуации, требующие быстрой реакции, возникают не так уж и часто, то в баскетболе таковые происходят примерно каждые пятнадцать секунд. Кроме того,



Дмитрий РЕЗНИКОВ

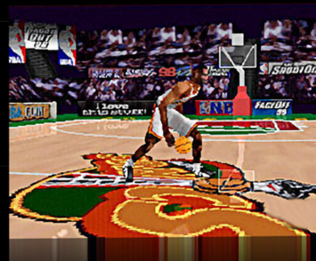


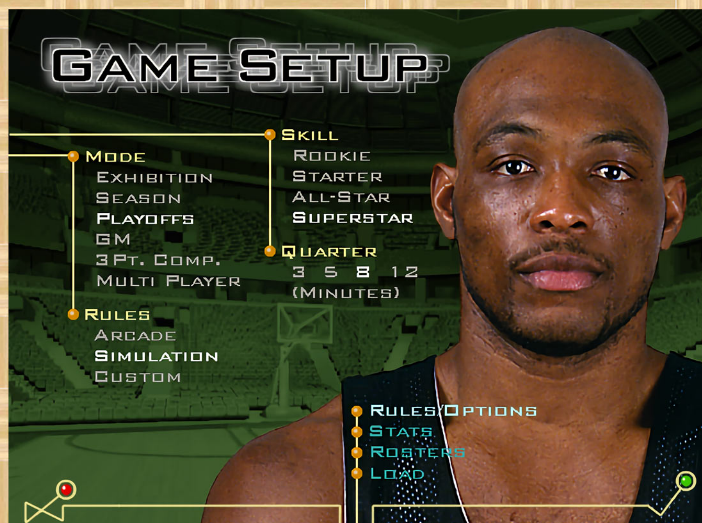








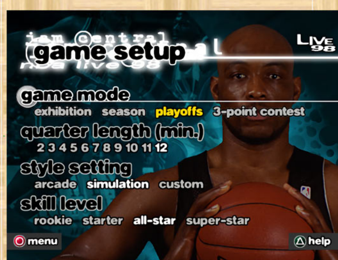




возникает вопрос дискриминации обладателей джойстиков. Если в современный компьютерный хоккей полноценно можно играть только на четырехкнопочном устройстве, то в баскетбол не получится даже на нем. Вернее, получится, но придется забыть о блокировках и телодвижениях. Что создает неравность возможностей на площадке.

Кстати, об управлении хочется еще добавить, что странно как-то EA делает для всех своих спортивных игр одной серии совершенно разные наборы клавиш, в которых совпадают по функции разве что кнопки курсора.

Итак, разобравшись наконец с настройками и управлением игры, мы попадаем на площадку, со вздохом облегчения попрощавшись с серьезным мужиком из интерфейса. Первое, что не радует на стадионе — это фигуры баскетболистов. Внешне они больше всего похожи на монстров из Quake, у которых отобрали оружие и на которых напялили разноцветные майки (предварительно отмочив их в клее, чтобы придать соответствующую квадратноугловую форму). На людей эти бревноподобные уродцы похожи очень мало.



Оно, опять же, понятно: в футболе, а тем более в хоккее, игроки одеты значительно больше, чем в баскетболе, и потому уродство полигональной графики теряется в складках формы. Но когда из полигонов делают бицепсы потных негров, это уже нечто. Почему-то официально принято считать, что полигональная трехмерная графика — это прогрессивно, а спрайтовая — регрессивно. Мне доводилось встречать и прямо противоположное мнение. **NBA 98** активно это противоположное мнение подтверждает. Уж лучше, в расчете на мощную технику у игроков, делать спрайты более подробные и детализированные, чем эдаких уродов. Кроме того, существуют и альтернативные варианты трехмерной графики, вспомните ту же «Экстатику»... Впрочем, это отвлечение.

Ладно, мы, в конце концов, не на негров любоваться, а в баскетбол играть собрались. Посему даешь свисток — и вперед. И снова безрадостная картина: несмотря на, казалось бы, повышенный реализм и кучу кнопок управления, по сути своей все осталось прежним. Снова рвемся вперед, ловко обходим всю оборону и вшибаем мяч в кольцо. Главное — поменьше пасовать, потому как пас могут перехватить, но отобрать мяч — едва ли. В лучшем случае нас остановят два больших и страшных мужика на границе трехочковой зоны, просто сформировав эдакую стенку. Все равно не надо пасовать — лучше бросить отсюда в кольцо. Шансов, что два защитника помешают это сделать, очень немного, а шансов того, что в кольцо мы попадем — много. Что странно. Впрочем, на то игра и называется по-телевизионному, чтобы поощрять красивые броски. Только вот компьютерный соперник до такой тактики никак не желает догадываться, вместо этого устраивая перед нашим кольцом распасовки до тех пор, пока защитник случайным образом очередной пас не перехватит.





Впрочем, ближе к концу игры (когда счет уже становится просто смешным, вроде 160:24) оппонент принимается играть так, как будто мы ведем с минимальным перевесом очка так в два. Он фолит, не давая нам затягивать игру, и мечет шары из-за трехочковой линии, делая это очень быстро. Это, конечно, радует, хотя уже и не к месту.

Ладно, понемногу повышаем уровень сложности. Думаете, соперник становится от этого сильно умнее? Как бы не так. Просто теперь мы все реже попадаем издалека и все реже перехватываем мяч соперника. На самом высоком уровне сложности ситуация становится просто анекдотичной: наш Оладжуон не попадает непосредственно из-под кольца, после красивого прыжка впихивая мяч не в корзину, а куда-то вбок от нее. Зато соперник закидывает банки буквально с любой точки площадки. Правда, он по-прежнему не догадывается делать это постоянно, по-прежнему устраивает распасовки в течение всех двадцати секунд своей атаки, но теперь уже наши защитники, даже оказавшись непосредственно на пути мяча, не могут его перехватить.

Впрочем, есть в **NBA 98** и несколько примечательных и интересных опций, делающих эту игру достаточно заманчивой. Например, вы можете в течение всей игры контролировать только одного игрока. Правда, этот игрок зачастую оказывается за пределами видимой части экрана (так как камера всегда тупо следует за мячом), но это уже прогресс. Во-вторых, есть возможность установить так называемый «direct pass», когда вы пасуете непосредственно конкретному игроку, для которого предварительно задана собственная клавиша на клавиатуре. Такого в других спортивных симуляторах нет, а жаль.

И тем не менее, в общем и целом, даже учитывая, что **NBA Live 98** на сегодняшний день является лучшим баскетбольным симулятором, он далек от предела мечтаний любого игрока. По играбельности пальма первенства, на мой взгляд, по-прежнему у старенькой Lakers vs. Celtics. Фанатам баскетбола, конечно, настоятельно рекомендуется с 98-й игрой ознакомиться, всем же остальным лучше остановить свой выбор на хоккее и футболе той же серии. Они значительно лучше.

СИ

Альтернатива:
NBA In The Zone, NBA Action'98

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

RED BARON 2

PC

«Грустно...»

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ

Платформа: **PC**
Жанр: авиасимулятор
Издатель: **Sierra**
Разработчик: Dynamix
Требования к компьютеру: P-133, 16MB RAM, Win'95
Интернет: www.sierra.com

От компании Sierra мы привыкли получать шедевры — проработанные, доведенные до ума красивые игрушки. Но в этот раз, похоже, Sierra нас разочаровала. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, **Red Baron 2.** События в игре происходят, как вы уже догадались, во время первой мировой войны. Вы можете принять участие в военных действиях за любую из сторон и крепко досадить врагу. Возможно, вы даже встретитесь лицом к лицу с великим Красным Бароном, человеком по имени Манфред Фон Рихтгофен, и, победив его в честном бою, завоюете звание Величайшего из Асов. Вы можете вписать новые страницы в мировую историю. Так что выбирайте свою страну, самолет, и... вперед!

Самолет вам, естественно, придется выбирать в зависимости от государства, к которому вы поступили на службу. Англичане в 1918 году летали на Сопвичах, немцы — на Фоккерах. В любом случае, ваш аэроплан будет представлять собой обтянутую тканью и ярко раскрашенную всеми цветами радуги этажерку. В качестве утешения, можем сказать вам по секрету, что у врага в ходу точно такие же этажерки, как и ваша. Вы с противником в равных условиях. Так что заводите двигатель — и вперед, бороться за превосходство в небе.

В **Red Baron 2** можно играть в режиме кампании или одиночных миссий. Проходя кампанию, вы будете присутствовать при историческом развитии событий первой Мировой, наблюдая происходящее изнутри. Постепенно, по мере прохождения кампании, вам будут доступны новые модели самолетов, в то время как в одиночной миссии вы можете выбрать любой из аэропланов тех времен.

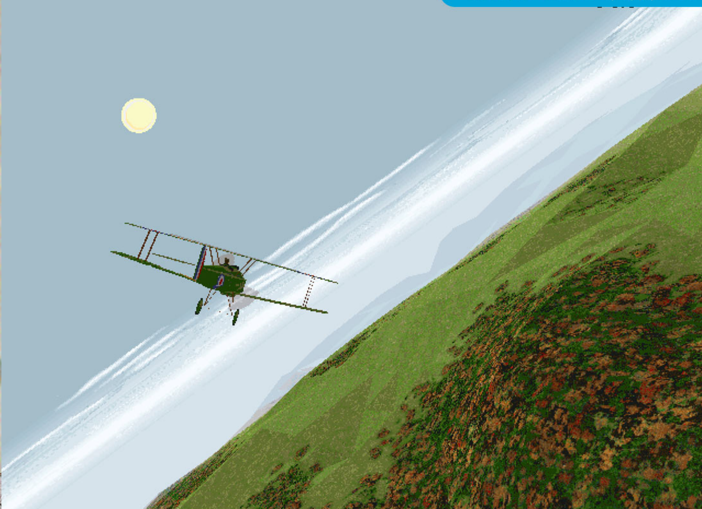
Сами миссии могут быть нескольких типов: свободная охота, атака на наземные укрепления, уничтожение вражеских аэростатов. Кстати, уничтожать вражеские цеппелины намного сложнее, чем кажется — как правило, их прикрывают зенитным огнем с земли. Ваша этажерка — очень хрупкое сооружение: даже когда вы закладываете мало-мальски серьёзный вираж, она скрипит и хрустит (особенно нас порадовал почти постоянный при маневрах звук надрывающейся ткани). Чего уж говорить о зенитном огне — от него самолет моментально разваливается.

Впрочем, свободная охота намного интереснее — вы в одиночку пересекаете линию фронта, и, найдя аэроплан противника, моментально уничтожаете его. В теории — предельно просто, не так ли?

Миссии, связанные с атакой наземных укреплений — пожалуй, самые сложные в игре. Вам нужно прорваться через авиацию противника, через зенитный заслон, а потом еще попытаться разбомбить именно ту цель, которую вы планировали. Беда не в том, что у вас отсутствует талант бомбардировщика, отнюдь! Просто непосредственно над целью **Red Baron 2** отключает все наземные текстуры, и картина вокруг вас преображается до неузнаваемости. В восьмидесяти процентах случаев вы, потеряв ориентацию между небом и землей (нагруженная бомбами машина и так плохо слушается штурвала!), разбиваетесь, еще в десяти процентах случаев атакуете какой-нибудь мирный сарай, оказавшийся неподалеку, и только если вам уж совсем крупно повезет, попадаете в цель (как правило, случайно).

Кампании, как вы уже догадались, дадут вам возможность попробовать каждую из миссий в отдельности. Вы можете встать на сторону английских, немецких, французских или американских военно-воздушных сил.

И вот вы в воздухе. Первое на что вы обра-



Мой любимый кукурузник



Конечно, в игре много интересного, но графическое исполнение портит все.



В самой игре самолеты выглядят несколько лучше



На подлетах к цели графика умирает

Плюсы:
Хорошая историческая база, добротный звук

Минусы:
Убитая насмерть графика

Резюме:
Симулятор очень среднего уровня

V	0,5
S	0
I	0
G	0
O	0
A	0

6


Награды Германии времен 1-ой Мировой войны


Награды Великобритании времен 1-ой Мировой войны


Награды Франции времен 1-ой Мировой войны



щаете внимание — ярко раскрашенный коврик из огромных пикселей под крылом. Мама моя, да это же земля, такая твердая на вид! Впрочем, Бог с ней, с землей. Включив внешний обзор, вы обнаруживаете вдруг, что ваш самолет изображен не лучше. Плохо пригнанные вектора создают впечатление, что отдельные части аэроплана уже давно перестали быть частью единого целого, и, вроде как, летят себе куда-то по отдельности. Но мы вас успокоим — это не самолет развалился, это графика такая. Причем, на максимальном уровне. Естественно, нам сразу расхотелось снижать уровень графики в опциях. Впрочем, если бы мы хоть чуть-чуть снизили детализацию, возможно, игрушка перестала бы притормаживать каждые пять секунд? Мало того, еще при инсталляции **Red Baron 2** предупредил нас о том, что ему, как привилегированному существу, кроме всего прочего постоянно необходимо лишних восемьдесят мегабайт на винчестере для правильной работы. Наверно, то, что мы видели, и было правильной работой, но верить в это что-то не хочется. Игра тестировалась на P-166 с 16-ю Мб RAM, но, вероятно, у нее возникла личная неприязнь к такой конфигурации. Представьте себе: в разгаре воздушный бой, вы идете лоб в лоб с противником, нажимаете гашетку, и... Проходит три или четыре секунды, индикатор работы HD перестает моргать, а пулеметы издают долгий трещащий звук, и выплевывают на свет божий очередь, которая, естественно, летит мимо. Теперь понятно, почему в первую мировую было так сложно стать Асом! Самое обидное, что во время стрельбы противника по вашему самолету никаких притормаживаний нет, а AI в этой игре надо отдать должное — стреляет он метко, как Чапаев.





И вот бак пробит, хвост горит, и машина летит. К земле. Умиляет такой факт раньше мы были уверены в том, что после того, как самолет разбивается, остаются обломки и/или дымящаяся воронка. Так вот, знайте! Как только ваш самолет ударяется о землю, у него пропадут крылья. Причем, не отломятся, не останутся догорать на земле, а именно бесследно пропадут! Как только это произойдет, фюзеляж вашего самолета сорвется с места (даже если вы вошли в землю под прямым углом!), и, подобно железобетонной трубе, покатится прочь от места утраты крыльев.



Прокатившись по нашим подсчетам метров пятьдесят — семьдесят, он остается там лежать навсегда. Окончательно вас добивает надпись, появляющаяся после остановки фюзеляжа: «Перегрев двигателя». Добавив для разнообразия надпись «Давление масла упало», **Red Baron 2** ненавязчиво предлагает закончить миссию. Все вышеописанное сопровождается отвратительным спрайтовым взрывом, даже если взрываться на данный момент нечему. Ради интереса мы как-то отработали в воздухе все топливо, но почему-то взрыв после удара о землю в размерах не уменьшился. Грустно...



Конечно, в игре много интересного, но графическое исполнение портит все. Чего, к счастью, не скажешь о звуке. Звуковое оформление в игре проработано замечательно: будь то звук работающего двигателя или свист падающей бомбы. Но, к сожалению, звук игру не спасает. Один только взгляд на то, как, например, проработан существующий в игре «виртуальный кокпит», способен лишить вас желания что-либо слушать и здоровья вместе взятых. Представьте себе: при нажатии клавиши F2 ваш взгляд улавливает, что видеорежим из SVGA плавно перешел в VGA. Кроме этого, ваши глаза теряют возможность улавливать показания приборов, которые становятся расплывчатыми, как во сне. Нет, никакой классный звук графику не исправит. Ну а музыки, кстати, в полете нет вообще. И в менюшках практически нет, есть только во вступительном мультфильме, который, судя по всему, является лучшей частью всей игры. А еще на CD с игрушкой мы обнаружили видеоролик с рекламой пиццы «Red Baron». К несчастью, аппетит после игры пропадает напрочь, поэтому назначение ролика немного непонятно.

Увы, увы, увы. От Sierra мы ждали большего и лучшего. Как это ни прискорбно, **Red Baron 2** оказался игрой ниже среднего уровня. Эта игра — грустная страничка в истории компании Sierra. **СИ**

Альтернатива:
Flying Corps, Red Baron

Олеся **ЛАСКОВА,** Александр **ЧЕРНЫХ**

GALAPAGOS

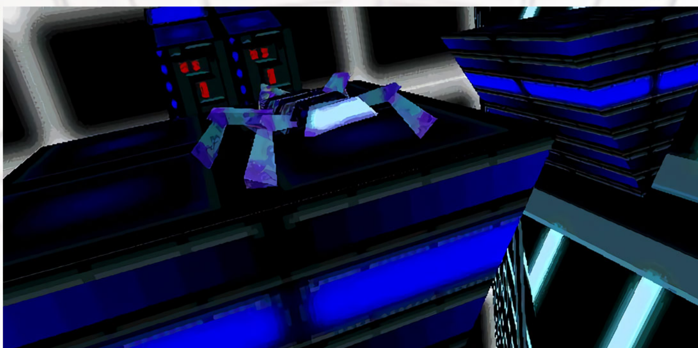
PC

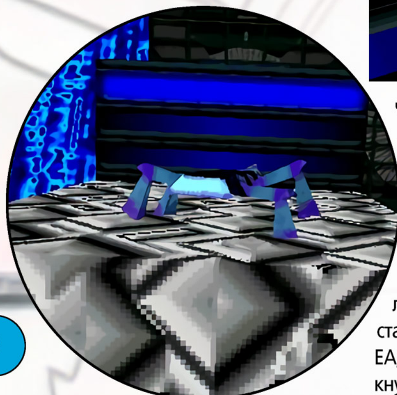
Те, кто любит решать механистические головоломки и не склонен к насилию, получат игру, которую можно пройти много-много раз ...

Платформа: PC
Жанр: **3D-puzzle**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик:
Anark Game Studios
Требования к компьютеру:
P-90, 16Mb RAM,
2-x CD-ROM, Direct-X 5.0
совместимая видео карта
Интернет: **www.ea.com**

Когда мы случайно увидели демонстрационную версию новой игры Галапагос, то очень порадовались, что редакция родного журнала не дала ее нам на рецензию. Это не игра, а кошмар какой-то. Ползет какой-то механический таракан в непонятном месте, на попытки управлять не отзывается. Что делать, непонятно. Поковырявшись минут пять, вынули диск и забыли об этой очередной поделке. Но рано мы радовались, сия печальная участь нас не миновала. Правда, изучать поручили не демо, а коммерческую версию, но все равно черная меланхолия охватила нас.







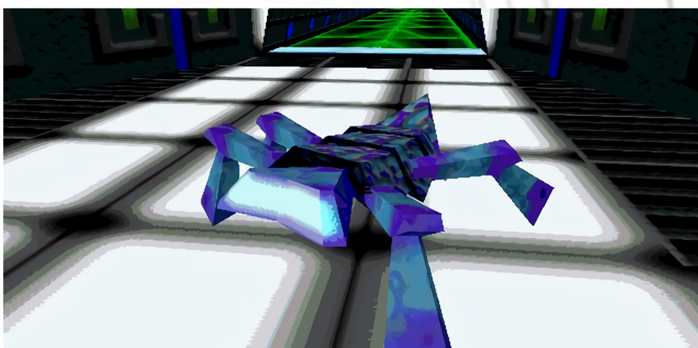
Палитра текстур, правда, показалась нам бедноватой.

Наступив себе на горло, запихнули диск в CD-ROM и приготовились к жутким мучениям. Все осталось так же, как и раньше, и мы уже было собрались написать разгромную статью с издевательствами по поводу EA, но тут совершенно случайно щелкнув мышью на одной из деталей интерьера обнаружили, что поле, до того мешающее жуку сползти с мостика, исчезло, и он сразу устремился исследовать ставшее ему доступным пространство. Так, так... Мы горестно вздохнули и решили применить самое последнее средство: прочитать описание к игре. Тут-то и стало понятно, что попинать EA в этот раз не удастся. Игра, несомненно, на любителя, но достойна и общего внимания.

Галапагос — название некоего странного мира, по которому вам предстоит провести Менделя (черт его знает зачем, но это не так важно). Что он такое? Форма искусственной жизни (в виде шестиногого механизма), обладающая способностью к самообучению. Он практически полностью самостоятелен и напрямую им управлять нельзя. Воздействовать можно только на различные части окружающего его мира (интересно, как это можно объяснить-то?!). И эта скотинка сама соберет информацию, изучит новые возможности и выработает план действий, ведущий к ей одной известной цели.

Игра оригинальна, и припомнить что-либо похожее мы не смогли. Игровой процесс представляет собой решение многочисленных головоломок. Все они должны расчистить дорогу Менделю, их разнообразие просто неисчерпаемо. Причем достигается оно не только за счет изощренной фантазии разработчиков, но и тем, что поведение нашего подопечного постоянно меняется. Он учится! Но только в том случае, если вы время от времени сохраняете содержимое его памяти. Дело в том, что Галапагос просто нашпигован всякими опасностями, поэтому Мендель гибнет в среднем каждые пять минут. Это не беда, так как он легко возрождается, вот только, увы, с девственно чистой памятью.

Как это выглядит с технической точки зрения? Игра выполнена в 3-D от третьего лица, камера перемещается сама и, как правило, удачно. Поддерживаются ускорители, работающие через Direct-X, хотя даже без них графика функционирует достаточно плавно. Палитра текстур, правда, показалась нам бедноватой. Интерфейс прост до примитивизма, но при выбранном подходе к организации игрового процесса он идеален. На экране нет ничего, кроме мира Галапагоса, Менделя и мышиного курсора. Сохранение, увы, возможно только в специальных местах. Звук и музыка не представляют ничего особенного, но стилизованы весьма удачно.



Каков же итог? Те, кто любит решать механистические головоломки и не склонен к насилию, получат игру, которую можно пройти много-много раз, так как она допускает разные способы решения задач. Остальные же вряд ли смогут просидеть над ней дольше нескольких часов.

СИ

Плюсы: Новая, оригинальная концепция
Минусы: Не очень выразительная графика
Резюме: Способна увлечь ограниченную часть игроков

V	1,5
S	0,5
I	0
G	1
O	2
A	1

6

Альтернатива:
Creatures, Lemmings

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**


darklight CONFLICT
NEED FOR SPEED II
Game Land
Dungeon KEEPER
PlayStation
FIFA 97
FLEET DEFENDER
безумный
выбор
DIAMOND
Monster
FIFA
Dungeon KEEPER

WORMS 2



PC

«Червячки» — игра, ни много не преувеличивая, культовая.

Платформа: PC
Жанр: **аркада**
Издатель: Microprose
Разработчик: **Team 17**
Требования к компьютеру: P-90, CD-ROM 4x, 16 Mb RAM, Win'95
Интернет: **www.microprose.com**



Плюсы:
Веселая и увлекательная игрушка

Минусы:
Некоторая примитивность игрового процесса

Резюме:
Красивый римейк культовой игры

V	1,5
S	0,5
I	1
G	2
O	1
A	1

7

Очень трудно определиться с жанровой принадлежностью этой игры. В попытке сделать это я выяснил, что проблемы такого рода есть не только у меня. Один весьма уважаемый журнал отнес первую часть «Червей» к паззлам, а превью второй — к стратегиям. Ну что ж, продолжу традицию, назову я **Worms 2,** пожалуй, аркадой.

«Червячки» — игра, ни много не преувеличивая, культовая. Она из тех немногих творений, которые заставляют людей любых возрастов и профессий просиживать за компьютером часами, истребляя все, что движется в ближайшей округе. Наряду с легендарным «Скорчем» (Scorched Earth), «Черви» являются одной из немногих игрушек, в которые несколько человек могут играть за одним компьютером. Правда, «Скорч» — игра несколько более серьезная и неспешная, да к тому же бесплатная, и потому любима программистами и системными интеграторами, а «Черви» — слегка попсовенькая, веселая и быстрая, и потому ориентирована на широкую публику.



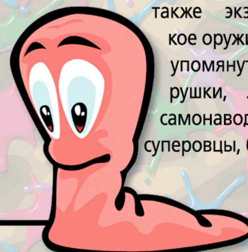
Суть игрушки примитивна до безобразия. На небольшой двухмерной карте имеется некоторое количество червей, по несколько штук на игрока, и ваша задача — в ваш ход одним из червей использовать одно из имеющихся в наличии орудий. Так продолжается до тех пор, пока на карте не останется только один из игроков.

Убийство врагов осуществляется преимущественно путем швыряния всевозможных гранат и зарядов, стрельбы из различных огневых мощностей и использования некоторых дополнительных хитрых возможностей, типа артиллерийского удара с воздуха или запуска самонаводящейся старушки-камикадзе. Собственно, основным и главным оружием в арсенале любого уважающего себя червя является, конечно, базука. Запас снарядов в ней неограничен.

Между тем стрельба из базуки — дело достаточно хитрое. Конечно, если враг находится прямо перед вами, то можно, особо не задумываясь, долбануть его снарядом в лоб. Однако еже ли надо попасть в более сложно расположенную цель, приходится учитывать такие факторы, как сила гравитации и ветра. Соответственно, тут начинается «Скорч», или, кому это знакомее, игрушка «Gorillas», в свое время поставлявшаяся вместе с QBasic'ом (входившим в DOS) в качестве примера. Другие виды оружия также имеют свои хитрые особенности. Например, полет гранаты тотально зависит от силы и направления ветра, но кроме того, вы имеете возможность выставлять для нее скорость взрыва и силу отскока от стен.

На самом деле важно не только точно стрелять по врагам, надо также стратегически мыслить. Например, черви не умеют плавать, но зато стойко сносят прямые попадания из базуки (обычно червь просто так не убивается даже двумя снарядами). Поэтому очень недурственно бывает подползти к стоящему у крутого берега врагу и дать ему скромного пинка или долбануть бейсбольной битой. Убийство получается мгновенное.

Для любителей арсенал вооружений также содержит самонаводящиеся ракеты, всевозможные строительные принадлежности а-ля Лемминги, ниндзя-веревку для лазанья по скалам, а также экзотическое оружие, типа упомянутой старушки, летучей самонаводящейся суперовцы, банановых бомб, Священной Гранаты и бесценной китайской вазы. Для еще больших любителей существует также набор миссий для игры в одиночку, с повышением сложности от миссии к миссии, системой паролей и обычно с каким-то оружейным ограничением или странной картой. Но, конечно, главный кайф от «Червячков» можно получить только при игре внесколькером.



Из недостатков, по сравнению с тем же «Скорчем», стоит отметить отсутствие экономических штучек, типа зарабатывания денег на убийствах и покупки на них оружия в перерывах между раундами; отсутствие каких-либо подобий щитов или энергетических барьеров, а также слишком большую случайность происходящего. Например, после каждого выстрела меняется ветер, а сила выстрела определяется временем, в течение которого вы держите нажатым пробел. Ну и, конечно, совсем незначительно количество новшеств по сравнению с первой частью.



Но в целом настоятельно рекомендуется всем, у кого за компьютером нередко собираются достаточно большие и веселые компании. **СИ**





Альтернатива:
Worms, Lemmings

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

BUCCANEER

PC

Игра предназначена лишь для фанатиков плаваний на дергающейся тормозящей посудине по ... синему морю под синим-с-белым небом, не забывающим часто-часто нажимать на клавишу «Огонь»...

Платформа: PC
Жанр:
Пиратский симулятор
Издатель: SSI
Разработчик: **DBZ**
Требования к компьютеру:
Pentium 90, 16 Mb RAM,
2X CD-ROM, Win'95
Интернет:
www.ssionline.com

Плюсы:
Несколько обновленный подход к жанру. Интересная и удобная система классификации кораблей. Большое количество сценариев. Весьма оригинальная система управления кораблем, позаимствованная из аркадных игр.

V 1
S 0
I 1
G 1
O 0
A 1

Минусы:
Довольно примитивная графика. Звуковое оформление не выдерживает критики. Участие игрока в разрешении сюжетной линии сведено к минимуму. Однообразие игрового процесса. Сложность управления и чрезмерная аркадность сражений.

Резюме:
Далеко не самая лучшая реализация пиратской тематики в современной игровой индустрии.

4



Тянет нас к зеленым волнам Карибского моря. Все снова и снова хочется пережить все волнующие события золотого века пиратства, или буканьерства, или каперства, называйте как хотите. Встать на палубу небольшого корабля с трюмами, наполненными несметными богатствами, тюками с бриллиантами, сундуками с золотыми монетами, и скомандовать: «Вперед!» — разве это не романтика? А потом выключить старый компьютер, потянуться и отправиться по своим делам по тусклому серому городу, среди серых, замызганным грязью машин, троллейбусов, и даже во всем этом почувствовать волнующий ветерок солоноватый Карибов...

Какое счастье, что разработчики не забрасывают пиратскую тему (видимо, особенно им близкую), и все стараются, стараются. И зачастую совершенно впустую. Взять, к примеру, Man of War, рассмотренный нами совсем недавно, или новую игру — **Buccaneer** от SSI. Как не волнующи обещания разработчиков и как не грандиозны их старания по привнесению в жанр реалистичности и естественной красоты — все усилия перекрываются отсутствием самого главного — интереса.

Buccaneer предлагает нам стать пиратом, причем не просто слоняться по берегам островов и по горячим торговым маршрутам в поисках легкой наживы, а делать это со смыслом и ради Большой и великой цели. Если вы готовы пожертвовать своей свободой ради этой самой квестовой цели, слушайте дальше. В игре предусмотрено целых шесть кампаний, для тех, кто, видимо не насытится кампанией, выиграв или проиграв всего один раз (которого, поверьте, будет вполне достаточно).



Целив каждой кампании разные — от поисков сокровищ до спасения какой-то непонятной девчушки, заточенной злым губернатором колонии в тюрьму. В принципе, сюжетная линия во всех случаях весьма прямолинейна и требует от игрока лишь элементарных действий, типа захождения в порты и разговоров со всеми встречными. В принципе, на задачи игры вообще можно не обращать внимания и заниматься исключительно своими делами (то есть тем, что хочется), но тогда возникает вопрос, зачем вообще все это было придумано? Главным достоинством своей игры авторы несомненно считают специальный движок, созданный ими для боев на море. В принципе, стандартное задание, по современным меркам совершенно обыденное, но все же, фактически, первый раз в игре этого жанра мы увидим полностью полигональную графику.

Да еще и с поддержкой трехмерных акселераторов. В принципе, местами качество изображения может порадовать даже скептиков, особенно когда появляется хороший ракурс, и корабль начинает смотреться действительно стильно, однако в остальном, графические возможности игры сильно ограничены. Вода выглядит совершенно безжизненно и волны находятся как бы в состоянии сна. То есть они есть, но совершенно неподвижны. ТО же самое можно сказать и о небе, облака на котором являются просто плохо размазанными текстурами. При всем этом игра выделяется модной привычкой всех современных «хитов», а именно, приличным до неприличия торможением. Версия без поддержки трехмерного акселератора тормозила весьма прилично даже на Pentium II.

Приятным моментом в **Buccaneer** является довольно точная система классификации кораблей, упрощенная, но не примитивная. Каждый из кораблей, любого класса представлен рядом характеристик, скоростью, маневренностью, прочностью корпуса, совокупной мощностью орудий, и размером обслуживающей его команды. Все эти параметры оцениваются по четырехбальной системе, в результате чего мы можем очень легко разбираться во всех типах судов.

Ваши действия во время похода весьма стандартны для такого типа игр, и включают походы по лавочкам торговцев, переговоры с представителями власти и налаживание контактов, вооружение и ремонт собственного судна, набор экипажа, и прочие обыкновенные для пиратского быта операции.

СИ

Альтернатива:
Pirates Gold!, Sea Legengs







Сергей **ОВЧИННИКОВ**

До 1-20 марта

Скидка на Sony PlayStation PAL

$10

11131

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка на Nintendo 64

$10

11110

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка на Sony PlayStation NTSC

$10

11115

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка Sega Saturn NTSC

$5

11102

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка на руль Formula T2

$15

11113

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка на два Тамагочика

15%

11109

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка при покупке двух игр для Sega Saturn NTSC

10%

11123

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка при покупке трех игр для Sony PlayStation PAL/NTSC

10%

11130

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка при покупке трех игр для IBM PC

10%

11124

При наличии других скидок купон не действителен

До 1-20 марта

Скидка при покупке джойстика GameStick для PC

$10

11126

При наличии других скидок купон не действителен

В любом из магазинов Game Land вы можете получить скидку на перечисленные выше продукты. Для этого вам необходимо вырезать нужный купон и прийти с ним в любой из наших магазинов.

Телефон для справок: (095) 288-3218.

Game Land
http://www.gameland.ru

Магазины Game Land:

1. с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, метро "Пр. Мира".
2. ул. Новый Арбат, д.15, метро "Арбатская"

WARHAMMER EPIC 40000: FINAL LIBERATION

PC

Final Liberation является частью огромной Вселенной, созданной фирмой Games Workshop для улучшения собственного благосостояния, ну и для развлечения публики.

Платформа: PC
Жанр: **пошаговая стратегия**
Издатель: SSI
Разработчик: **Holistic Design и Games Workshop**
Требования к компьютеру: P-90, 16 MB RAM, 2X CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.ssionline.com**

Плюсы: Великолепная лицензия и правильное ее использование. Широкий выбор игровой тактики и огромные возможности. Большое количество разнообразных юнитов. В меру интересный сюжет. Стильные видеовставки

Минусы: Отвратительная графика, замысловатый интерфейс, простоватый звук. Некоторые проблемы с игровым процессом. Корявость ощущается во всем, что касается реализации

Резюме: Качественная, совершенно не по времени добротно сделанная пошаговая стратегия. С отвратительной графикой. Думается, технической стороной дальнейших проектов Holistic должны заниматься другие фирмы.

V	0,5
S	0,5
I	1
G	1,5
O	1,5
A	0

5

Пошаговые стратегии еще не мертвы. Они на последнем издыхании. Еще чуть-чуть, и под натиском тяжелой артиллерии в виде новейших «стратегических аркад», носящих всяческие модные названия, наполненных ненавистью и страстью к «тотальной аннигиляции и конкеризации» старой доброй пошаговой стратегии, она, та самая, уже более не продаваемая сотнями тысяч экземпляров, тихо и спокойно сойдет со сцены, и выпуском подобных игр займутся фанаты, сидя в тесных квартирках с пивом и парой компьютеров. Быть может, не все так уж плохо, но факт, последней действительно нашумевшей и успешной пошаговой стратегией была Heroes of Might & Magic II. А вышла она год назад. Фанатов жанра становится все меньше, кое-кто переходит к RTS, привлеченный тем, что и в реальном времени можно сделать сложную игру. Самое же страшное, что даже самые заядлые почитатели turn-based режима, фирмы Microprose и Sir-Tech (Wizardy, как-никак, пошаговый был), пусть и не отказались от него, но активно начали наряду с пошаговым режимом внедрять в свои игры и real-time. Грядущий Jagged Alliance II будет обладать уже не примитивным сложнейшим real-time, а совершенно играбельным режимом, разумеется, сильно упрощенным. В принципе, вечный спор стратегических игр в реальном и «нереальном» времени сводится не к простому определению типа интерфейса, он значительно сложнее. Спор ведется о том, какой быть стратегии вообще. Стоит ли отказываться от максимальной детализации и проработки персонажей ради красивого, быстрого и захватывающего «экшна»? Современные стратегии в реальном времени (по крайней мере, та порция, что досталась нам за последний год), уже не имеют практически ничего общего со стратегиями былых времен, они стали слишком упрощены (но не просты), погнались за графикой и немножко забыли про разнообразие действия. Вот почему практически все эти клоны становятся совершенно неинтересными после прохождения уже двух-трех миссий, вне зависимости от различного рода наворотов, т.е. набора features. Есть, конечно, и исключения, Myth и Gettysburg, например. Но по сути эти игры ничего не потеряли от перехода в «реальное время», они как были типичными «варгеймами», так и остаются ими, так как простор для маневрирования войсками, правильного их построения и связанных с ним преимуществ в этих играх достаточен. Но о них принято говорить — RTS. Что ж, это сейчас модно.


Красивые трехмерные объекты на абсолютно плоской карте

Создание компании Holistic Design под чудовищным названием **Warhammer Epic 40000: Final Liberation** — это фактически ответ на модные сейчас стратегии в реальном времени. Они щеголяют цветастой трехмерной графикой — а мы сделаем такую же, только двухмерную и как можно более уродливую и непонятную, причем обязательно с трехмерным ландшафтом. У них музыка — у нас звук. У них аркада — у нас сложнейшая стратегия, в которой необходимо учитывать все. То есть совсем все. Абсолютно все. Все-все-все.

Если бы во времена Второй мировой действовали такие же танки, гаубицы и футуристические роботы, как в **Final Liberation**, я бы с удовольствием назвал эту игру самой интересной и точной стратегией по мотивам реальных военных действий. В связи с тем, что происходящее в игровом мире носит ярко выраженный Sci-Fi характер, то игру можно назвать лишь самой точной стратегией по мотивам боевых действий на планете Волистад. Думаю, что теперь все прояснилось, и можно переходить к той части, где мы говорим об оценках. Постойте, а как же насчет разговора про игру? Ах, это сущая мелочь, совершенно ненужная вереница фраз. Все и так уже поняли, нужна им эта игра, или нет. Если вы любите пошаговые стратегии (прямо фраза из уст продавца магазина), то игра понравится. Тем более, что выбора, извините, нет никакого. А если по душе все остальное — остается сказать простодушное «ну как хотите», и отвернуться к пылающему яркими красками в зареве огня экрану.


Поле боя частенько бывает густо заселено

Final Liberation является частью огромной Вселенной, созданной фирмой Games Workshop для улучшения собственного благосостояния, ну и для развлечения публики. При всем этом Warhammer бывает, как бы это выразиться, двух видов. Один — средневековый, тяжелый и очень величественный, повествующий о военных действиях с применением таких современных средств, как мечи, луки, палицы, дубины и кувалды. Фирма SSI уже делала по этому миру игру (название угадать очень легко), и сейчас заканчивает вторую. Еще один мир фирмы Games Workshop также рассказывает о трудных буднях орков, но теперь уже в космосе, через 40000 лет после рождества Христова. Разумеется, сначала было все замечательно, потом машины решили жить отдельно от людей, была большая-пребольшая заварушка. Тут еще орки, надоевшие за 40000 лет просто страшно. Одним словом, в галактике полный бардак и хаос. Ожесточенная борьба ведется за каждую пядь инопланетной, от этого ничуть не менее родной земли. Вам же надлежит пережить лишь один кусочек из всего этого сумасшедшего круговорота событий, а именно — отвоевать у мерзких орков всего одну планетку. Сделать это, тем не менее, так же трудно, как и победить врага вообще, полностью и окончательно. Самое интересное, что народу за все эти годы, видимо, так надоело жить по законам военного времени, что он решил перейти в отношениях с вами исключительно на язык денежных эквивалентов. Каждая территория, освобожденная вами от орчьего нашествия , будет приносить некий доход, ну а из соображений реалистичности технику придется не строить, а просто закупать перед началом каждого из заданий. На имеющуюся валюту. Любую технику из 70 видов. Семидесяти. Любую. Если с выбором возникнут проблемы, а они обязательно возникнут, то к вашим услугам небольшая (это шутка, очень большая) энциклопедия, в которой очень четко и ясно, без лишних красочных описаний вам расскажут о положительных и отрицательных сторонах поведения той или иной единицы техники в бою. Все это позволяет игроку лучше прочувствовать пульс игры, а главное, учит его разумному потреблению ресурсов и хорошему вкусу при выборе того или иного орудия

Сергей СОЛОВЬЕВ



Симпатяги-орки в Warhammer еще милее, чем в WarCraft







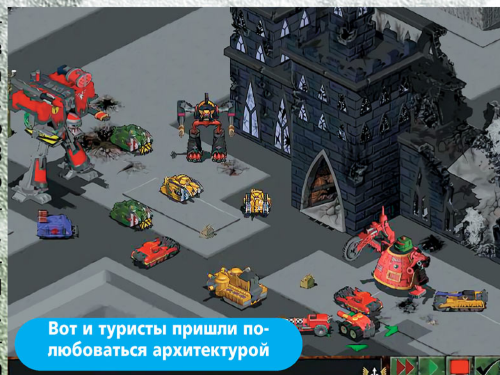




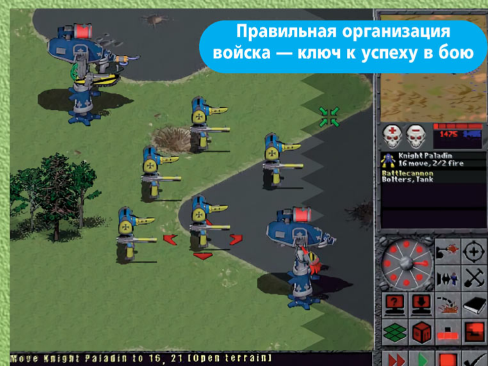
убийства. Согласитесь, это уже немало. Разнообразие юнитов достигается за счет множества индивидуальных характеристик, ну, и конечно, внешнего вида, а также, типов боеприпасов, скорости (простите, дальности передвижения), радиуса поражения цели, дальности стрельбы, и еще доброй дюжины условий.

Задачей каждой из миссий является захват за определенное количество времени некоторого участка карты, ну, и разумеется, удержание его до самого конца. Ваше продвижение в игровом процессе отмечается на общей карте планеты, причем, в отличие от C&C, где карта является лишь симпатичным украшением, в **Final Liberation** она полностью функциональна, а именно, вы можете указывать направления дальнейших атак, выбирать наиболее подходящие для скорейшего захвата регионы, выставлять подкрепления, укреплять оборону уже завоеванных мест. В этом смысле множество параллелей возникает с Jagged Alliance, где правильная работа с картой имела огромное значение (помните, захват деревьев, расстановка охраны и «сборщиков фруктов»). Так как действие игры происходит в весьма отдаленном будущем, да еще и в пошаговом режиме, то не ожидайте встретить в игре столкновения «нос к носу» и рукопашные схватки. Как правило, бои здесь исключительно дистанционные. При этом, разумеется, правильная расстановка сил играет большую роль. Припрятанные в нужном месте в нужное время несколько дальнобойных орудий с легкостью решат судьбу боя. Важнее всего не забывать, что ваши юниты, в принципе, часто способны попадать по противнику, даже не видя его, к чему привыкнуть достаточно сложно, но зато и использовать родившуюся в результате подобных наблюдений и тактику очень полезно. Карты достаточно велики, и развернуться вам вместе со всем войском, несомненно, будет где. А развертывать операции следует очень осторожно, перед началом битвы установив свои полки в идеальном положении для сражения, так как в будущем на это может просто не остаться времени, а главное, ходов ваших подопечных.

А теперь — о самом наболевшем, о графике. Если главной задачей создателей игры было посмеяться над современными, чисто RTS-ными представлениями о картах в стратегических играх вообще, и о трехмерных ландшафтах в частности, то цель эта была, несомненно, достигнута. На такую графику сейчас, в 1998 году, смотреть просто смешно. Особенно после Quake II. Простите, сорвалось, я хотел сказать, после Total Annihilation и Myth. Впечатления от графики в **Final Liberation** постараюсь описать следующим образом. Значит так, берем нормальный трехмерный ландшафт, пускаем его под пресс. Получается ландшафт плоский. Но это еще не все. Теперь мы вырезаем ножницами из этого сплющенного мира все ранее возвышавшиеся над стандартным уровнем объекты и приклеиваем их к карте под прямым углом. Вот и получается настоящее плоское 3D. В результате карта выглядит как плод работы с цветной бумагой ребенка на уроке труда. При всем этом графика не лишена изящества и даже собственного стиля, которого больше ни в одной игре не встретишь. Очень, например, симпатично смотрятся кое-какие здания, наверняка предварительно отрендеренные в каком-нибудь замечательном 3D Studio (или что там сейчас модно). Только в том-то и беда, что их тоже радостно сплющили. Да, кстати, юниты тоже, несчастные, были прокатаны катком, и радостно закреплены под интереснейшим прямым углом. В результате они не то чтобы двигаются, и даже не летают над поверхностью, они плавненько и довольно шустро ползают, на манер самого современного комбайна «Дон», разумеется, разрезая поверхность. Видимо, в целях дальнейшей экономии при засеве территории, людское командование приказало войскам при битве вспахивать все поля. Удобно и, главное, выгодно для государства. Необходимо предложить этот метод нашим Вооруженным Силам. Пусть танки теперь поля вспахивают, раз уж тракторы все сломаны или на запчасти разобраны. Но это все шутки. Сама территория, несмотря на огромное количество «трехмерных обьектов», безумно плоская, а при том, что карта показана в аксонометрии, это еще сильнее бросается в глаза. Одним словом, графика ужасна, но оригинальна.



Вот и туристы пришли полюбоваться архитектурой



Правильная организация войска — ключ к успеху в бою

Интерфейс также слегка диковат. Он может показаться несколько странным даже для тех, кто уже успел поиграть в классические пошаговые стратегии. Обилие команд, каждая из которых отражена соответствующей иконкой в окошке меню, сначала удивляет, потом заставляет задуматься и в конце концов приятно поражает. Но вот до этого последнего состояния как минимум полтора часа вдумчивого разбирания кнопок и бесконечных ошибок. Хоть бы tutorial какой-нибудь сделали. Но уж нет, Holistic, похоже, любят заниматься чистым искусством, на лишние изыски у них времени нет. Конечно, раз столько идей. Совершенно диким образом реализован бой, особенно в момент хода противника. На достаточно мощной машине (не хочу показаться скромным, я лично предпочитаю Pentium II) во время хода противника компьютер услужливо пытается показать нам, что творится на поле боя, а так как никакого масштабирования карты не предусмотрено (опять эти замечательные Holistic), то несчастный не находит ничего лучшего, чем скакать с огромной скоростью по всей карте, не задумываясь о том, что человеческий мозг в принципе, не способен воспринимать такое количество информации. Тем более сложно, когда какой-нибудь из юнитов во время атаки проявится, а потом бесследно исчезнет. Что он, окопался, убежал, спрятался, убит, ранен, или это просто был маленький «глюк»? Кто знает, кто знает. Впрочем, если во время следующего хода юнит появится вновь, при этом разнеся метким выстрелом половину вашей армии, будьте уверены, никакой ошибки не было.

Warhammer, а именно вся серия игр, основанная на этой Вселенной, всегда выделялись далеко не заурядными идеями, до такой степени убого воплощенными в жизнь, что было непонятно, радоваться появлению такого оригинального продукта, или же рыдать от того, что играть в него все равно невозможно. Впрочем, в **Final Liberation** играть можно. Но только с закрытыми глазами. Традиция явно продолжается. В **Warhammer** все очень сильно тормозило, игра явно была не предназначена для того поколения компьютеров (это был век 486-х, да и то в лучшем случае), в **Final Liberation** все наоборот, и графика морально устарела по меркам сегодняшнего дня. Никак SSI не удается поймать время. Это точно традиция. А для следующей игры серии (предположительно, это будет Warhammer: Dark Omen), готовьте PII или что-нибудь помощнее. Неужели же SSI изменит традиции? Никогда!

СИ

Альтернатива:
X-Com, Panzer General

Сергей СОЛОВЬЕВ

BATTLESPIRE

PC

Наверное, впервые разработчики сделали то, что хотел получить потребитель ...

Платформа: PC
Жанр: **RPG/action**
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик:
BethesdaSoftworks
Требования к компьютеру:
P-133, 16 MB RAM, 150 HD, SVGA, Win'95
Интернет:
www.bethsoft.com

Использование оригинального трехмерного движка Xngine действительно дает о себе знать.

Плюсы:
Первый RPG, рассчитанный на массового геймера, новый графический движок, прекрасное музыкальное сопровождение



Минусы:
Спрайтовые персонажи, много досадных ошибок в интерфейсе и графике.

Резюме:
Игра способна возбудить большой интерес к жанру RPG, а также приобщить к фэнтезийному миру многих геймеров.

6

История

любого игрового жанра драматична. Каждый из жанров хоть раз был на пороге смерти, а затем вновь возрождался почти из ничего, каждому из них прочили то близкую кончину, то светлое будущее, но ни один из них так до сих пор и не прекратил существование и не стал единственным в мире компьютерных игр. Это понятно, жанровая система слишком пластична, чтобы исчезнуть или единолично править бал игровой индустрии. А пластичность эту обеспечиваем именно мы, геймеры, своими изменчивыми вкусами и призрачными желаниями. Поэтому некоторые разработчики носятся с высунутым языком за модой, а некоторые пытаются создавать ее сами, демонстрируя свою несдержанную самоуверенность или исключительную гениальность. И именно поэтому нам приходится удивляться постоянным жанровым псевдоисчезновениям и изменениям. Хотя ничего удивительного в этом конечно же нет...

Совсем недавно среди разработчиков царила некоторая растерянность. Еще некоторое время назад миром игр правили практически два жанра: стратегия в реальном времени да 3D-action. Но вот вышел великолепный Diablo, чуть позже Ultima On-Line, в реальность которой невозможно было поверить до ее выхода... И многие-многие геймеры самым коварным образом предали свои недавние предметы страсти, вспомнив это сладкое сочетание букв — RPG. А тут еще подлили масла в огонь японцы со своими бесконечными Final Fantasy... Разработчики стали как-то постепенно вспоминать, что кроме бесчисленных винтовок и пулеметов в игре бывает еще и сюжет, а искусственный интеллект может, оказывается, не только танками управлять. Вспомнить-то они вспомнили, но переучиваться и перестраиваться не стали (или еще не успели?), а потому взяли и понадергали из несчастных ролевушек разных элементов, типа, experience'а да заклинаний магических, да вставили в Doom, вот Hexen II и получился. И по идее теперь рецензоры должны определить жанр, как RPG/3D-action. Хитро и остроумно.

Но ведь кроме Diablo и Ultima On-line, скромно жили и продолжают жить Daggerfall, Betrayal at Antara, пусть менее броские, но зато куда более бескорыстные (если, конечно, понятие бескорыстия вообще существет в игровом бизнесе). И вот небольшой полк фанатов RPG начал постепенно пополняться новыми членами, которые привнесли с собой ожидание чего-то еще более нового, пусть и не такого глобального, как Ultima On-line, и конечно же не такого простоватого, как Diablo, но тем не менее самого типичного представителя RPG, сделанного на современном уровне. Как ни странно Hexen II всем этим требованиям не отвечает, а вот вышедший недавно **Battlespire**... Думаю, читатель изрядно уже утомлен пространными размышлениями о судьбах жанра, о механизме игровой индустрии и о психологии разработчиков, поэтому поясню, что **Battlespire** — это и есть тема нашего разговора.

Неслучайно рецензию этой игры предваряет такое вступление. Battlespire — очень необычный продукт на сегодняшнем рынке компьютерных игр. Наверное, впервые разработчики сделали то, что хотел получить потребитель, то, что будет одинаково близко ветеранам жанра и понятно новичкам, которых тоже немало. Нечасто бывает так, что разработчики создают игру, которая действительно нужна игровому миру, и уж совсем редко, когда разработчики при этом не поступаются своими принципами. То, что Bethesda Softworks - один из немногих корифеев RPG, известно всем. Достаточно вспомнить один-единственный Daggerfall. Однако его постигла судьба большинства ролевых игр - устаревшая графика, которая сделала свое дело очень эффективно. В результате про Daggerfall почти не говорили, и сейчас он незаслуженно забыт всеми, кроме фанатов. Однако, думается, разработчики исправили положение, выпустив **Battlespire**, который графически оставляет далеко позади почти все RPG. Конечно, и здесь не все так просто, но... попробуем разобраться с самого начала.

Началом для любого RPG является сюжетная завязка. Было бы странно, если бы было не так. Завязка целиком отвечает своей цели: погрузить игрока в фэнтезийный мир безо всяких намеков на возвращение в реальность. Итак, вы, молодой и неопытный еще маг, отправляетесь по приказанию наставников в Университет Магов в качестве элитного студента. Но по прибытии на место вы находите, что всем заправляет древний демон Даэдра, устроивший в Башне настоящую резню и сделавшийся ее хозяином. Вам придется найти своего друга, такого же студента, как и вы. Однако он или она всегда на один шаг впереди вас, что доказывают многочисленные записки, которые вы





Дмитрий ЭСТРИН

будете находить. В записках этих помимо всего прочего содержится очень много чрезвычайно полезной информации, которая позволяет более или менее прилично ориентироваться в игре. Большую часть сюжета в игровом процессе генерируют разговоры с монстрами, а все остальное время придется заниматься совершенно разными делами.

Естественно, перед непосредственным игровым процессом игроку предлагается сгенерировать свой собственный персонаж. Возможности генерации, надо сказать, способны ошеломить даже самого завзятого ценителя RPG. И, конечно же, в самой игре все ваши способности и различные склонности будут проявляться в зависимости от различных обстоятельств.

Очень удобна и сбалансирована система боя и кастования магических заклинаний. Все взято почти в идеальной пропорции, но и здесь разработчики не обошлись без оригинальности. Кроме самых обычных заклинаний, разных молний и ядовитых облаков, вы сможете призывать монстров. Впоследствии с помощью этого заклинания придется решать различные головоломки, решение которых может быть очень необычным. Непосредственные сражения с монстрами реализуются также очень ненавязчиво и удобно, достаточно всего лишь «кликнуть» мышкой, чтобы красиво и эффектно ударить монстра каким-нибудь оружием.

Внешне **Battlespire** очень красив. По крайней мере, все, что касается стен, потолка, пола, и прочих неживых обьектов, выполнено просто безукоризненно. Использование оригинального трехмерного движка Xngine действительно дает о себе знать. 16-битные текстуры сделали свое дело, тут в общем-то и придраться ни к чему нельзя, но вот в движении впечатления несколько портятся. **Battlespire** начинает нещадно тормозить, всеми своими текстурами и полигонами сопротивляясь движениям игрока. Дело, конечно, могла бы исправить поддержка 3D-акселератора, да вот только поддержки этой в игре нет. Разработчики, конечно, обещают выпустить patch для 3Dfx, но на данный момент такого в природе не существует. Добавляют впечатления и абсолютно спрайтовые, я бы сказал, вызывающе спрайтовые монстры. Даже когда вы играете в режиме hi-res, при приближении к ним на экране будут постепенно расползаться двадцать пять пикселей, квадратных и уродливых. А если еще учесть и анимацию, состоящую не более, чем из пяти-шести фреймов... Тут уж, простите, никакой акселератор не поможет. Не нашлось бы еще такого 3Dfx, который бы спрайты в полигоны превращал.



Да не возникнет у читателя ложного впечатления, что **Battlespire** выглядит уродливо. На самом деле он запросто заткнет за пояс Lands of Lore II, в котором красивость определялась оригинальным ракурсом и положением игрока среди пикселизованных деревьев и сталагмитов. В общем, **Battlespire** красив, если выполнять ряд простых для выполнения условий: держаться от монстров на почтительном расстоянии, не обращать внимания на откровенную неторопливость передвижения главного персонажа и относиться к некоторым графическим багам жизнерадостно и с юмором. Желательна, конечно, еще хорошая машина, но это уже материальный фактор. Понимаю, и отчасти разделяю усталость отдельных геймеров, которые хотят играть, а не шутить над раздражающими багами, но что поделаешь, раз такая жизнь. С другой стороны, если вы ко всему этому привыкнете, то игра обязательно доставит вам удовольствие. А там, глядишь, и заветный patch выйдет...

Другой особенностью **Battlespire** является гипертрофированная доля action'a в игровом процессе. Action'a так много, что кое-кто сравнивает Battlespire с Hexen II. На мой взгляд, эти игры можно разве что сопоставить, но никак не сравнить. Сражений конечно много, но это не самоцель, и они вовсе не доминируют в игровом процессе. Можно было бы сказать, что все эти сражения как бы оттягивают финал игры (вспомним, например, Final Fantasy VII), но почему-то не хочется. Не хочется, наверное, потому, что все сражения органично вписываются в игровой процесс, являясь всего навсего одной из его составляющих.



Кстати о монстрах. Несмотря на свою уродливость при более детализованном изучении, каждый из них обладает интеллектом. Причем интеллектом вполне реальным, то есть, иначе говоря, монстры его активно используют. Некоторые разработчики иной раз пытаются восхвалить созданный ими в игре AI, однако компьютерные персонажи им как-то редко или очень странно пользуются. В **Battlespire** все иначе. Каждый из монстров обладает своим





Дмитрий ЭСТРИН

собственным характером, у каждого из них разные уровни эмоциональности, а также и род занятий, который может определять агрессивность персонажа. В общем, здесь разработчики поработали на славу.

Несколько слов об интерфейсе. Не знаю, то ли разработчики полагают, что в RPG играют исключительно фанаты-ветераны, то ли просто оставили этот немаловажный игровой элемент без внимания, но, надо сказать, интерфейс для непосвященного жутковатый. Почти такой же, как в Daggerfall. Не то чтобы недружественный, а наверное равнодушный по отношению к игроку. Повиснуть в самом игровом процессе для него это вообще самое обычное дело. Управление не отвечает требованиям сегодняшнего дня, играть же в многопользовательском режиме будут только отчаянные смельчаки. С другой стороны, требуется какой-то отрезок времени, чтобы свыкнуться со всеми причудами интерфейса и постичь тонкости управления в Battlespire, поэтому в принципе ничего страшного с этой стороны игра из себя не представляет. Тут следует говорить не о грубых ошибках, а о посредственности (если конечно посредственность — это не грубая ошибка).

Присутствует в игре и некоторая интерактивность, исчерпывающаяся уничтожением непонравившихся предметов с использованием световых и звуковых эффектов. Красиво, конечно, но... в большинстве случаев бессмысленно, а потому глупо. Стоит, пожалуй, коснуться еще одной жанровой особенности, а именно свободы действия. Ведь для RPG свобода — это определяющее понятие. В большинстве случаев действия игроков сковываются сюжетом: нельзя сделать ничего, что выходит за рамки сюжета, и ничего нельзя сделать, чтобы хоть как-то изменить его самому. На данный момент лучше всего свобода действий реализована в Ultima On-line, где игроки в полном смысле слова сами генерируют сюжет, который следовало бы назвать историей. В качестве другого примера можно привести игру Lands of Lore II, для которой разработчики придумали великолепный сюжет, но из-за него LOL II гораздо больше напоминал adventure, нежели RPG. Что можно сказать о **Battlespire**? Свободы игроку предоставляется чуть меньше, чем в Daggerfall, и в большей степени она проявляется во всевозможных битвах. Для многих это, конечно, печальный факт, но тем не менее играть не надоедает. Это один из тех случаев, когда можно сказать, что игра интересна, и на этом закончить. Просто интересна и все...



Вполне однозначное впечатление от игры оставляет звук. Он великолепен. Это касается и музыки, и звуков в самом процессе игры. Атмосфера **Battlespire** наполовину постигается с помощью слуха, а это наивысшая похвала создателям звукового оформления. 8 музыкальных треков - не много, но насколько же они качественно сделаны, и главное — подобраны! Боевые гимны, сменяющиеся органной музыкой, оставляют самое приятное впечатление от игры.

От режима многопользовательской игры впечатления диаметрально противоположные. Понятно, конечно, что игра изначально задумывалась на одного игрока, но неужели же так сложно было продумать более четкую систему multiplayer? Есть тут конечно и приятные особенности, например, можно



проходить игру с товарищем, но и тут результат будет такой же: прошел-забыл. Deathmatch? Со спрайтовыми персонажами? В 1998 году? Думаю, это немножко глуповато, тем более, что в этом режиме action встает на первое место, а резаться в Doom почему-то не тянет.

В целом игра хороша. В своем жанре она даже великолепна. Разработчикам удалось совершить почти невозможное. Чуть ли не впервые графически ролевая игра сделана на современном уровне. Хоть наполовину. И тормозит. Конечно, спрайтовые персонажи — это убожество, что бы ни говорили любители древностей, а поддержка акселераторов для трехмерной игры стала





необходимым условием, но вместе с тем Xngine подтвердил свое право на жизнь. Тем более что patch для 3Dfx в будущем вне всяких обсуждений (с поддержкой других акселераторов до сих пор не все ясно). Интерес игра возбуждает большой, хоть и свобода действий заметно ограничена. Action'a чуть больше, чем надо, да интерфейс уже морально устарел — вот в общем-то и все недостатки. Их, конечно, не мало, но и достоинств тоже хватает. Перечислить? Во-первых, действительно интересно. Во-вторых, такого проявления интеллекта у компьютерных персонажей вы еще точно не встречали. В-третьих, великолепное звуковое оформление. В-четвертых, **Battlespire** — RPG, сделанная почти во всех отношениях качественно и, что самое главное, со вкусом. Можно также добавить, что Battlespires - игра, рассчитанная на широкую публику, а это действительно новшество в мире компьютерных игр. Ведь раньше RPG делались только для тех, кому этот жанр близок, тех, кто с ним хорошо знаком. Другим же вообще было практически невозможно выучить все эти ролевые премудрости. Кроме того, не стоит забывать, что **Battlespires** является частью серии Elder Scrolls, которая должна нас изящно подвести к продолжению Daggerfall'a. Многим, наверное, уже хотелось бы узнать, каким оно будет, это продолжение. Лучше или хуже в графическом отношении? Рассчитанна на широкую публику или же на ветеранов жанра? Интересным или нет?

СИ

Альтернатива:
Daggerfall

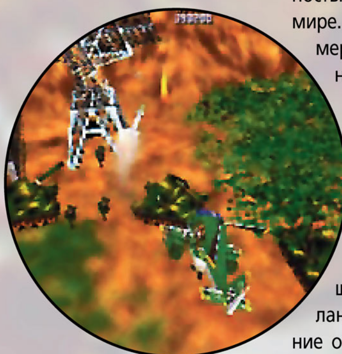
Дмитрий **ЭСТРИН**

WILD CHOPPERS

Blast Corps

это некий вариант, фантазия на тему Jungle Strike ...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **Action**
Издатель: Seta
Разработчик: **Seta**
Количество игроков: 1
Интернет: **www.seta.co.jp**



Графика в игре несколько похожа на Pilot Wings 64, но сработана значительно грубее, без особого внимания к мелким деталям.

Плюсы:
Большой выбор боевой техники, оружия, материальное поощрение выполнения заданий. Огромное количество всяческих способов разрушения

V	1
S	0
I	0.5
G	1
O	1,5
A	0

Минусы:
Слабая графика, сложное и несуразное управление, которое невозможно изменить, местами однообразность миссий

Резюме:
Pilot Strike — как раз тот случай, когда из сложения идей двух в принципе хороших игр получается Wild Choppers. А он и есть как раз то, что получилось.

4

в воздухе. Восемь вертолетов попеременно, видимо, соревнуясь между собой, взмывают в небо, и наряду с огромным количеством идейного противника сравнивают с землей целые фабрики и заводские комплексы. А еще дома, почту, телеграф, телефон, и так далее. Ну, разве не интересно во все это играть?

А вот выясняется, что не очень-то. **Wild Choppers** была одной из самых первых игр, заявленных еще при выходе приставки на рынок в конце 1996 года. И вот, наконец, она добралась до японского рынка и, разумеется, до всевидящего ока нашего журнала.

Wild Choppers — это некий вариант, фантазия на тему Jungle Strike и ему подобных игр, только на сей раз в полностью трехмерном полигональном мире. И если в Nuclear Strike, например, эта трехмерность практически никак внешне не проявлялась, то в **Wild Choppers** трехмерный мир смотрится совершенно органично и прекрасно вписывается в общий стиль. Вам надлежит стать офицером ВВС и поучаствовать в выполнении нескольких десятков различнейших миссий на фоне живописных ландшафтов. Разумеется, получение основного удовольствия связано, собственно, с полетом и стрельбой по мишеням (и не по мишеням). Вот здесь-то нам необходимо немножко остановиться и рассказать про все сложности управления вертолетом, особенно в условиях боевых действий. Исходили ли авторы игры из реалистичности или же пытались сделать жизнь игрока наименее удобной, но управлять этой жестяной бандурой под названием вертолет неимоверно сложно, в особенности потому, что постоянно приходится переводить руку с аналогового джойстика на крестовину — так ОНО задумано. В результате уже буквально через пять-десять минут руки у вас обязательно заболят. А переназначить управление — сами понимаете...

Зато этих консервных банок в вашем распоряжении действительно восемь штук, причем все разные. Основными критериями отбора вертолетов являются их скоростные характеристики, количество разного оружия, которое на данную машину можно навесить и, наконец, толщина брони. Что до самого боезапаса, то его необходимо поку-





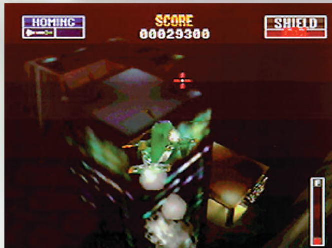
пать на те деньги, которые вы сможете заработать в ходе выполнения миссии. Из множества различных целей, которые вы поразите, будет складываться в итоге денежная премия, которую вы сможете потратить на вооружения перед выполнением очередного задания. При этом необходимо покупать только то вооружение, которое может понадобиться в процессе выполнения миссии, в противном случае вам вряд ли удастся что-либо сделать. Оружия достаточно много, от различ-





нейших ракет, до самых мощных и разрушительных тяжелых бомб для поражения наземных целей.

Графика в игре несколько похожа на Pilot Wings 64, но сработана значительно грубее, без особого внимания к мелким деталям. В отличие от Pilot Wings, текстуры в игре очень нечеткие и выглядят достаточно убого, хотя при этом, по всей видимости, существенно добавляют скорости. С той же целью увеличения производительности разработчики не поскупились и на туман, которого порой очень много. Но вот





зато ландшафтов создатели игры сделали достаточно много: в **Wild Choppers** можно полетать над морем, среди гор, над полями и зелеными лужайками и даже в самых разнообразных пещерах. Все это, конечно, не забывая об основных задачах. Уничтожение противника — вот что должно в первую очередь занимать ваши мысли. В связи с тем, что управление в игре достаточно сложное и неудобное, самый простой уровень сложности покажется вам совсем не примитивным, ну а Hard — это уже для профессионалов или для левшей (как ни странно, левшам с управлением справиться значительно легче).

Музыка в игре проста и незатейлива и от этого может быстро надоесть. Но это мелочи, а вот то, что выключить ее нельзя — это уже серьезная недоработка. **Wild Choppers** задумана очень хорошо, в ней есть и разнообразие миссий, и большое количество военной техники и вооружений, все это скреплено хорошей экономической подоплекой, заставляющей игрока быть действительно заинтересованным в выполнении всех заданий. Но реализация полета, графика и звук не позволяют нам говорить не только о прорыве в жанре, но даже о сколько-нибудь солидном достижении. Nuclear Strike, при всей своей очевидной «неоригинальности», по крайней мере правильно использует игровые возможности и не усложняет аркаду до симулятора. А **Wild Choppers** усложняет. За полтора года, проведенные в разработке и постоянных задержках, игра забродила и скисла. А даже хороший виноград не всегда превращается в хорошее вино. **СИ**

Альтернатива:
Aerofighters Assault

Сергей **Овчинников**

STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

PS

Любителям трехмерных драк игра вряд ли понравится ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **драки**
Издатель: LucasArts
Разработчик: **LucasArts**
Кол-во игроков: 1-2
Интернет:
www.lucasarts.com



Во время боя персонажи могут использовать как стандартные удары руками и ногами, так и присущее каждому из них уникальное оружие ...

Плюсы:
В игре присутствуют персонажи из вселенной Star Wars

V 1
S 0
I 0
G 1
O 0
A 1

Минусы:
Плохая анимация, плохое управление, стандартная графика, музыка не к месту, явное клонирование других игр этого жанра

Резюме:
На PlayStation столько хороших драк, что даже имя Star Wars не сможет спасти ее от позора быть забытой на следующий же день после покупки.

3

Давным давно, в одной далекой галактике......... Так начинается новая игра от Lucas Arts, трехмерные единоборства на базе вселенной **Star Wars.**



После потери очередной Звезды Смерти, Император потребовал решительных мер для скорого уничтожения повстанцев. Решив действовать тайно, он призвал на службу Арден Лин, таинственную молодую женщину, владеющую древним и почти забытым искусством боя, известным под именем Teras Kasi. Под руководством Дарт Вейдера Арден Лин организовала всегалактический турнир единоборств, победитель которого получит титул Мастера. Ее же главная задача заключается в том, чтобы под предлогом турнира уничтожить ключевых членов Альянса, тем самым оставив повстанцев без руководства. Но повстанцы, узнав об угрозе, успели приготовиться к битве.



Изначально вам на выбор предлагается девять положительных и отрицательных персонажей , среди которых: Люк Скайуокер, Хан Соло, Стражник Джаббы Хатта, Песчаный Человек с Татуина, Чубакка и другие. Три режима сложности, VS Mode, Survival Mode, все варианты и настройки игры ничем не отличаются от других игр данного жанра. Битвы происходят на знакомых всем по фильму аренах, но без жесткой привязки противников к ним (например, выбрав Скайуокера и дойдя до Песчаного Человека, вы будете сражаться не на Татуине, а на любой из имеющихся арен). Во время боя персонажи могут использовать как стандартные удары руками и ногами, так и присущее каждому из них уникальное оружие, которое в любой момент поединка можно достать или убрать. Также можно применять Силу, ее шкала находится внизу экрана и набирается в зависимости от наносимых Вам противником повреждений. Комбинации движений разнообразны, но наиболее эффектно смотрятся те, которые применяются с оружием.



К недостаткам игры можно отнести очень плохую отзывчивость персонажей на нажатие кнопок и их неестественные движения. Музыка, хоть и выдержана в стиле Звездных Войн, но никак не соответствует жанру игры. Lucas Arts не стала привносить в жанр что-то новое, а просто использовала все оригинальные находки других единоборств, собрав их все в своей игре. Любителям трехмерных драк игра вряд ли понравится, а для поклонников фильма Star Wars будет лучше снова пересмотреть любимый фильм.

СИ










Альтернатива:
Soul Blade, Dynasty Warriors

Алексей ЛИГА

AEROFIGHTERS ASSAULT

... это гимн банальности.



Aerofighters Assault — это гимн банальности. Торжество покоряющей простоты. Мечта детей ясельного возраста. **Aerofighters Assault** убивает наповал неприкрытым и даже циничным примитивизмом. Являет собой яркий пример бездарности. Это просто пошлость, в конце концов. Доколе бедная, ни в чем не провинившаяся приставка будет терпеть такое издевательство? Попытаемся разобраться во всем по порядку.

Не секрет, что Nintendo 64 — самая мощная приставка на сегодняшний день. И не было бы у нее конкурентов, если б не то малое количество игр, которым приходится довольствоваться страждущим геймерам. Кто виноват? Виноват Mario 64. Виноват Wave Race 64. И Golden Eye виноват. Это они, родимые, установили сверхвысокие графические и прочие стандарты для приставки. Честные разработчики посмотрели и подумали: «Нет, мы еще не настолько талантливы, чтобы таким стандартам следовать. Мы что-нибудь попроще для других платформ сделаем». А нечестные посмотрели, подивились и подумали: «Да это ж дно золотое, а не приставка. Игр на ней мало, вот мы этим и воспользуемся.» Подумали они так да сделали **Aerofighters Assault**. Что? Вы еще не знаете, что это такое? Да ведь это же шутер. Более того, самый лучший шутер в мире, равных которому нет.

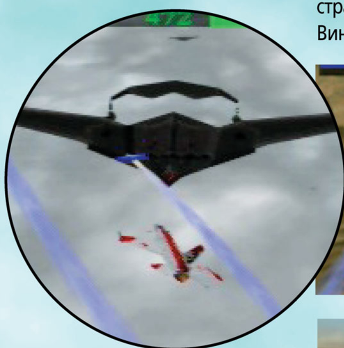
А если серьезно, то я в жизни своей ничего более бездарного не видел. Графика в игре (это для Nintendo 64) выглядит как нечто инопланетное. Звук вообще описанию не поддается. Gameplay — просто убожество. Сюжет как таковой, естественно, отсутствует. А впрочем, дело не в сюжете... Дело в том, что играть просто совсем, ну ни капельки неинтересно. Что нужно делать? Нужно летать и стрелять. Вернее, просто стрелять. Хотя можно и не стрелять. Ничего не изменится. Игра начинается с того, что вы обнаруживаете себя где-то около врагов. Хотя, возможно, прямо среди врагов. Вот их-то и нужно уничтожать. А это безумно неинтересно. После пяти минут игры чувствуешь отвращение ко всем играм вообще. Если вдруг проиграешь (а это возможно, потому что за джойпадом постепенно засыпаешь, несмотря на противные звуки), то помимо всего прочего ощущаешь себя полным кретином. Можно играть вдвоем. В этом случае оба игрока будут ощущать себя одинаковыми идиотами, потому что друг друга они никогда в жизни не найдут. Так и будут летать всю оставшуюся жизнь. Что еще можно сказать? Да ничего больше.

Рыдать хочется от жадности разработчиков, которые готовы на все пойти, лишь бы загрести побольше денег, поменьше поработав. Игру можно приобрести, если только у вас есть сильное чувство юмора. Хотя, уверен, некоторым **Aerofighters Assault** понравится. Я это предвижу и заранее прошу у них прощения, но от своих слов не отступлюсь. **СИ**





Платформа: Nintendo 64
Жанр: **шутер**
Издатель:
Video System/VIC Tokai
Разработчик:
Paradigm Entertainment
Количество игроков: **2**
Интернет:
www.paradigmsim.com





Графика в игре (это для Nintendo 64) выглядит как нечто инопланетное.





Плюсы:
Обнаружено не было

Минусы:
На подробное изложение недостатков может не хватить оставшегося места в журнале

Резюме:
Нечто необыкновенное по бездарности и скуке.

V	1
S	1
I	0
G	0
O	0
A	0







Альтернатива:
Wild Choppers, Independence Day

Дмитрий **ЭСТРИН**

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

N64



Новая игра предназначена прежде всего для поклонников жанра «почти симуляторов» ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **драки**
Издатель: LucasArts
Разработчик: **LucasArts**
Кол-во игроков: 1-2
Интернет: **www.lucasarts.com**



По качеству графики AL ни в чем не уступает Top Gear Rally, и даже где-то превосходит ее ...

Плюсы:
Симпатичная графика. Интересный многопользовательский режим, качественное управление

V	1,5
S	0,5
I	1,5
G	1
O	0,5
A	0

Минусы:
Недоработанные звуковые эффекты, небольшое количество трасс, однообразные текстуры

Резюме:
Очередная качественная гонка для Nintendo 64. Не хуже, чем TGR, MRC или Sega Rally. Но и не лучше.

5

Для приставки от Nintendo, за ее уже достаточно долгий период существования, вышло, наконец-таки, достаточное количество игр (на данный момент около трех десятков), чтобы говорить уже о существовании какой-то «библиотеки». С жанрами несколько сложнее. Кое-какие из них представлены одним, в лучшем случае, двумя или тремя продуктами, а некоторые напрочь отсутствуют, а имеются только в бесконечных планах Nintendo по выпуску игр на 1998, 1999 и прочие годы. Но есть один жанр, с которым владельцам приставки откровенно повезло. Большего количества хороших гонок на домашних приставках вы не найдете. К уже имеющимся в ассортименте Top Gear Rally, MultiRacing Championship и Mario Kart теперь добавились еще и San Francisco Rush, великолепно портированный с игровых автоматов, Diddy Kong Racing и, наконец, **Automobili Lamborghini** от французской компании Titus, о которой и пойдет речь в этой статье.

Новая игра предназначена прежде всего для поклонников жанра «почти симуляторов», как раз той категории, к которой относятся такие игры, как Sega Rally, Top Gear Rally и отчасти семейство Ridge Racer. И как в случае со всеми вышеперечисленными гонками, **AL** назвать идеальной вряд ли удастся. Это опять некий микс из крайне интересных и красивых моментов в сочетании с несколькими крайне разочаровывающими. По качеству графики **AL** ни в чем не уступает Top Gear Rally, и даже где-то превосходит ее ввиду практически полного отсутствия фирменного тумана. Но зато трассы сделаны попроще, сами они несколько короче, чем аналоги из TGR, да и всяческих поворотов и развилок на них встречается на порядок меньше. Зато все это **AL** компенсирует весьма значительной скоростью, которой в TGR достичь было невозможно. Когда едешь по дороге на машине из **AL**, действительно ощущаешь себя за рулем спортивного авто, а не какой-нибудь колымаги с 412-ым москвичовским двигателем (видимо, 1412 года рождения). В связи с повышением скорости, игре можно простить и недостаток опасных поворотов на трассах, так как иначе они стали бы практически непроходимы. Выбор автомобилей в **AL** также оставляет очень приятные впечатления. Несколько модификаций Lamborghini Diablo, а также модели от Porsche и Ferrari (все исключительно европейские машины — вот он, настоящий патриотизм), плюс еще кое-какие секретные машины, — что еще нужно настоящему любителю гонок? А вот с местами, в которых вам предстоит совершать подвиги на этих спортивных красавцах, разработчики немножко напортачили. Доступно всего шесть трасс, что при нынешнем уровне компьютерных игр, и особенно при такой конкуренции со стороны других гоночных игр на приставке, кажется смехотворно малой цифрой. Тем более, трассы и при своем небольшом количестве не блещут особой оригинальностью, а уж о подборе текстур и говорить нечего. Да, понимаю. Картридж, что делать. Но что-то же могли! Вот и получается, в TGR текстур побольше, но все они грязные и размазанные, а в **AL** текстуры мягкие и ровные, но зато все практически одинаковые. Будем надеяться, что появление 64DD исправит, наконец, положение с разнообразием трасс в гонках на Nintendo.







Управление сделано на «Ура!», автомобиль слушается малейших колебаний вашего пальца на джойстике, и хотя привыкнуть к этому нелегко, ощущения от такого чуткого управления просто на высшем уровне. Столкновения машин сделаны из рук вон плохо. Ни вам переворотов, ни вообще хоть какой-нибудь гравитации. Воткнулся носом, задев пару полигонов, оттолкнулся, и поехал дальше. Это ли реализм?

AI в игре вполне приличный. При том, что строгого ограничения количества машин на экране не имеется, компьютерные противники ведут себя как в настоящей гонке, правда, иногда чрезмерно предаваясь чисто аркадным приемчикам — специально приостановиться, чтобы преследователь посильнее врезался и развернулся пару раз, протаранить, прижать к борту, и так далее. При всем этом реализм гонки обязательно поддерживается, и возможность догнать противника, перед этим три минуты пролежав в какой-нибудь канаве, очень невелика. Однако режим «догоняния», а-ля Mario Kart можно включить из меню. И тогда играть становится интереснее, появляется какой-то азарт, сходный с ощущениями от детской мультяшной гонки.

Многопользовательский режим очень интересен и, что очень приятно, не тормозит даже в четырехигроковой версии (там просто добавляется чуточка тумана). Что самое приятное, так это то, что multiplayer-режим позволяет вам соревноваться с друзьями не только в отдельных гонках, но и в целом чемпионате.

AL — игра хорошая, интересная, но, как это ни банально звучит, неидеальная. А это значит, что идеальная еще должна появиться. Ждем-с.

СИ

Альтернатива:
Top Gear Rally



Сергей **СОЛОВЬЕВ**

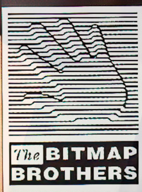


THE BITMAP BROTHERS



CMDR: ZOD





SONY



CHAMELEON TWIST

А игра-то, между прочим, далеко не самая худшая.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **аркада**
Издатель: SunSoft
Разработчик:
Japan Supply System
Количество игроков: 1
Интернет:
www.titan.co.jp/jss



Плюсы:
Очень интересный персонаж, оригинальная концепция и много интересных новаций в жанре

V	1
S	0
I	1,5
G	1
O	1,5
A	0

Минусы:
Однообразная графика, плохое звуковое оформление, монотонная надоедающая музыка

Резюме:
Chameleon Twist принадлежит к классу «играть можно» и при этом является, тем не менее, одним из лучших продуктов в своем жанре на Nintendo.

5

«Покупайте наших слонов» — так или примерно так ведет знаменитая фирма Nintendo рекламную кампанию по раскрутке своей приставки и игр для нее. В современном мире бизнес и реклама замечательным образом органически слились, и теперь без хорошей шумной кампании ни одну игру не продать. Вот и пестрят отечественные и, особенно, зарубежные игровые издания бессчетными экземплярами остроумно и не очень придуманной рекламы. Если игра не рекламируется — значит, она плохая (речь идет совсем не о Quake — эта игра не рекламировалась лишь потому, что о ней и так все знали). Как ни странно, и в теперешнем мире возможно существование игр, успех которых не подкреплен десятками занятых полос во всех игровых журналах. Прихода такой «тихой» игры на Nintendo 64 еще не было, напротив, даже выход самых слабых игр на эту платформу, таких как MK Trilogy, или ClayFighter 33.3, сопровождался значительным шумом в прессе. На сей же раз, все, до самого последнего момента было тихо. А Chameleon Twist, как вышел незамеченным, так и остается такой игрой до сих пор. А игра-то, между прочим, далеко не самая худшая.

Chameleon Twist повествует о жизни самого обыкновенного хамелеона, который в один прекрасный день подобно сумасшедшей девочке Алисе из сказки Льюиса Кэррола, погнался за кроликом, в результате чего провалился в какое-то совершенно другое измерение. И это еще не все. В результате этого своего «путешествия» наш друг немножко изменился, некоторым образом мутировал. Зато в результате попал под влияние ваших гибких пальцев и умного мозга, которые, несомненно, помогут герою поскорее вернуться домой.



Самое интересное во всей игре — это совсем не уровни, и не враги, как положено аркаде, а именно сам персонаж. А точнее, его неуемный язык, с помощью которого хамелеон может вытворять столько смешных и даже иногда полезных вещей, что наличию такого приспособления можно только позавидовать. В основном, язык используется для борьбы с врагами, но на нем можно делать стойку, можно им цепляться за различные поверхности, и вообще, практически всегда ему найдется применение.

Управление этим замечательным предметом исключительно аналоговое, то есть удобное, как никогда (фактически, этот прием взят из Yoshi's Island). На каждом из уровней присутствуют не только монстры, но и не менее коварные головоломки, которые, правда, местами чрезмерно просты, но сам факт их существования позволяет легко сравнить **Chameleon Twist** с более известным продуктом, Bomberman 64. Схожи они не только в том, что относятся к одной категории игр. В игре используются многие идеи Bomberman, но применительно к странному персонажу, отчего и сами они сильно видоизменяются. Поэтому как о клоне Bomberman о **Chameleon Twist** говорить нельзя. Это совершенно уникальная, хорошо продуманная и оригинальная игра. И это, боюсь, единственное ее неоспоримое достоинство. При таком замечательном сюжете и



жанровой принадлежности, большое внимание должно уделяться графике игры и дизайну уровней. Вот об этом рассказать в возвышенных тонах не получится. Скорее всего, вообще не получится. Зачем рассказывать о том, что сделано настолько стандартно и однообразно, что играть становится скучно уже после первого уровня? **Chameleon Twist** как бы испытывает ваше терпение, и буквально до середины игры пытается как бы призвать вас бросить это бесполезное занятие - водить хамелеончика по однообразным лабиринтам и решать одинаковые загадки. Однако для тех, кто пройдет дальше, игра готовит много достаточно приятных сюрпризов. Нет, графика не станет лучше, она даже не станет разнообразнее, но зато в самих уровнях начнет ощущаться дизайн, порой действительно делающий их весьма интересными.



Chameleon Twist принадлежит к категории далеко не хитовых, но тем не менее, весьма добротно и не без фантазии сделанных игрушек. Это не Mario, и даже не Bomberman, но все равно, игра просто на порядок лучше провальных нинтендовских проектов прошлого года. Для заполнения рынка игр для этой приставки, необходимо, чтобы как раз таких игушек появлялось побольше. Среднее звено — вот чего всегда не хватало Nintendo, стремившейся создавать только игры так называемого класса AAA. И игнорируя подобные средние продукты, возможно, эта фирма лишилась нескольких очень перспективных команд разработчиков, которые в дальнейшем, продолжи их игры жизнь на приставках от Nintendo, могли бы создавать как раз те продукты категории AAA, выпуск большого количества которых сама компания освоить просто не в состоянии. **СИ**

Альтернатива:
Bomberman 64

Сергей ОВЧИННИКОВ



COOL BOARDERS 2™







COURIER CRISIS

PS

Тяжело

«Постоянно ломаю себе шею на этих собаках. Надоело уже.»

Платформа: PlayStation
Жанр: **Гонки на велосипедах**
Издатель: BMG/GI Interactive
Разработчик: **New level Software**
Количество игроков: 1
Интернет: **www.bmginteractive.com, www.gtgames.com**

Плюсы:
Оригинальная идея, огромный город и вечные нервы, спешка...
Минусы:
Слабая графика, неотзывчивое управление, плохая реализация хорошей задумки
Резюме:
Игра на любителя.

V 0,5
S 0,5
I 0,5
G 0,5
O 1,5
A 1

4,5

Тяжело ремесло курьера! Это вечный стресс, вечная боязнь (и часто вполне оправданная), что ты опаздываешь, не успеваешь, что ты уже почти уволен... Хотите попробовать? Прекрасно! Отныне вы можете испытать все прелести жизни курьера в огромном мегаполисе, потеть и нервничать так, как никогда еще приходилось: новая игра **Courier Crisis**, гонка на курьерских велосипедах от BMG, осчастливливает своим появлением наши приставки.

Итак, вы — один из многочисленных курьеров, выполняющих очень срочные поручения ваших боссов. Разумеется, этим самым боссам нужно что-то на другом конце города, причем в умопомрачительно короткие сроки. Естественно, от вас требуется знать мегаполис, как свои родные пять пальцев, уметь срезать углы и не





попадать под машины. При этом не наказывается давить неосмотрительных пешеходов (я тут из кожи вон лезу, а они пиццу кушают!) и пинать подворачивающихся под колеса собак. Подворачиваются они очень умело, так что фраза типа: «Постоянно ломаю себе шею на этих собаках. Надоело уже» перестанет быть для вас особенной. Кстати, руки-ноги у вас не железобетонные и ломаются охотно и с хрустом. Аккуратней на дорогах, а то





работу и здоровье потеряете!

В городе Great Yarmouth есть 5 больших районов, и в общей сложности вам придется преодолеть на вашем горном велосипеде около 250 миссий. Каждый район славится чем-нибудь неприятным: в одном из них, к примеру, множество трамплинов. Приличный, хотя и монотонный, звук игры подогревает общую атмосферу безумия. В общем, **Courier Crisis** — это та игра, в которой вы будете спрашивать себя: «Я ломал себе спину приблизительно две тысячи раз, увольняли меня чуть меньше, я самый опытный человек в сфере общения с машинами скорой помощи и к тому же я опаздываю! Что же сейчас меня держит у геймпада?!!»

СИ

Альтернатива:
ESPN Extreme

Страна Игр **ФЕВРАЛЬ** 1998

Иван **НАПРЕЕНКО**

SPAWN

PS

На PlayStation

Spawn явно является продуктом, который вышел на рынок совершенно незаконченным.

Платформа: PlayStation
Жанр: **action/adventure**
Издатель: Sony
Разработчик: **Sony**
Количество игроков: 1

Плюсы:
Персонаж из популярных комиксов
Минусы:
В этой игре практически все сделано неправильно, а точнее, никак не сделано. Нет ни приличной графики, на хоть какого-нибудь игрового процесса
Резюме:
А может быть, это пародия? В любом случае, шутка не вполне удалась

V 0,5
S 0,5
I 1
G 0
O 0
A 0

2

На PlayStation много игр. Много. Даже слишком. Чудовище, о котором сейчас пойдет речь, является как раз представителем этого «слишком много». Перед нами очередное творение лицензионного бума, на сей раз созданное из популярных американских комиксов про очередного супермена. Надо сказать, что сюжетная линия от меня както очень быстро ускользнула, дав понять только, что в очередном деле замешаны очень темные силы, что, разумеется, достаточно печально.

Spawn — это вы (если, конечно, будете играть). А Tomb Raider — это наилучшее описание того, что вас ожидает на пыльных тропинках уровней этой игры. Ходим по лабиринту, ищем секреты, убиваем монстров, решаем загадки. По всей видимости, это очень и очень увлекательно. Но дело в том, что увлекательно только вместе с незабвенной Ларой Крофт. А вот с каким-то







Spawn — не очень.

Игра представляет из себя далеко не самую удачную попытку сыграть на чувствах любителей жанра и комиксов (одновременно и по отдельности), и реализована эта попытка из рук вон плохо. Начнем с графики. Некрасиво. Очень однообразные текстуры тянутся по очень длинным и скучным уровням далеко -далеко. При всем этом, видимо, для упрощения игрового процесса,



монстров на уровнях встречается смехотворно мало, да и головоломки нечасты. Зато повсеместно на уровнях двери, двери, двери. Заходите, очутитесь в очередной комнате, и идите дальше. Такое впечатление, что перед нами какая-нибудь бета-версия, в которую забыли вставить объекты. Нет, объекты все-таки имеются. Вот, например, всяческие бочки и ящички. Их, как правило, можно уничтожить, и тогда они радостно разлетаются на многоугольники прямо у вас на глазах. Правда, здорово?

Spawn явно является продуктом, который вышел на рынок совершенно незаконченным. Будь в этой игре чуть побольше игры, **Spawn** могла бы стать хотя бы приличным клоном и доставить пару-тройку часов удовольствия любителям Л.К. А так — только раздражение или скуку.

СИ

Альтернатива:
Tomb Raider, Rosco McQueen

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

http://www.gameland.ru

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №11 (19) Декабрь 1997

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

Baldur's Gate, Parasite Eve, WarHeads, Forsaken, Soldiers at War, Panzer General 2, Sub Culture, Петька и ВИЧ спасают Галактику, Вангеры, Air Warrior III, Sanitarium, Nightmare Creatures, Nascar Racing '98...

http://www.gameland...


TOTAL ANNIHILATION


РУССКИЕ В UO

Внимание! Часть тиража с демо-...

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №1 (20) Январь 1998

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР



http://www.gameland.ru

ОБЗОР

Claw, Riven, Namco Fighting, X-COM Interceptor, Starship Troopers, Duke Nukem Forever, 20 000 leagues under the Sea, Plane Crazy, San Francisco Rush, Jet Moto 2, Rosco Mc Queen, Medievil, NHL'98, Вьюга в Пустыне, NBA'98, Nuclear Strike, NetStorm, Redline, Longbow 2, FIFA'98, Spooky ...

Настоящее и будущее РОЛЕВЫХ ИГР




BLADE RUNNER

...ть тиража снабжен...



GLP GAMELAND PUBLISHING

Каждый месяц ! Эксклюзивный Демо-диск!

Courier Crisis Frogger Grand Theft Auto Pandemonium 2 Power Soccer 2

Official PlayStation РОССИЯ

№1 '98

Time Crisis

Nuclear Strike

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Crash Bandicoot 2

RESIDENT EVIL 2
СУПЕР-ИГРА ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

FINAL FANTASY VII
СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

ODDWORLD
ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

GAMELAND publishing

Для писем: *101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.*
Служба распространения: *менеджер: Алена Скворцова тел.: (095) 288-3218*
Рекламная служба: *менеджер: Игорь Пискунов, пейджер: 956-1222, аб. 14225, igor@gameland.ru.*

EINHANDER

Внимание к каждой детали просто потрясает ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **классический шутер**
Издатель: Square/Sony
Разработчик: **Square**
Кол-во игроков: 1
Интернет: **www.square.co.jp**

Плюсы:
Великолепная графика и анимация. Отличные звуковые эффекты и музыкальное сопровождение. Безупречное управление, хороший интерфейс. Отсутствие загрузок между уровнями. Проработанная система подсчета очков. Разнообразие конфигураций «летательного аппарата».

V 2
S 1
I 2
G 1
O 1
A 1

Минусы:
Отсутствие записи прохождения. Несбалансированность некоторых уровней. Всего лишь качественная переработка древней как мир концепции. Отсутствие режима игры вдвоем

Резюме:
Стильный и проработанный «шутер» слева-направо, который по своему исполнению не имеет пока равных.

8

«Было время в период великого хаоса, когда Земля враждовала с Луной. Тогда на Землю был послан бесстрашный воин-одиночка, который одним своим видом наводил на врагов страх. И дали ему прозвище **Einhander**».

Вполне обычная завязка для сюжета практически любой игры, от запутанной RPG до прямолинейной, как автоматическая очередь, стрелялки. Именно к этому жанру и относится последнее творение старой доброй Square, которая, то ли от небывалого энтузиазма, то ли от не менее небывалого финансирования выдает на гора игры самых разных направленностей.

Итак **Einhander**, или по-русски «однорукий», является классической леталкой-стрелялкой слева направо. Хотя было бы правильнее ее назвать не совсем классической.



Разработчики пообещали столько нововведений (нетрадиционный набор вооружения, отсутствие загрузки между уровнями и т.д. и т.п.), что после ее дебюта на токийской выставке игрушек многие с нетерпением ждали ее появления в свет.

И ждали не зря.

Первое, что сразу бросается в глаза — конечно, название. Мы уже настолько привыкли к английскому языку, что немецкие фразы сильно задевают слух, будоражат воображение и просто не могут не привлечь к себе внимание. Очевидно, именно с этим связана новая мода японских разработчиков на немецкие словечки. Другие же могут усмотреть в этом названии прямой вызов Sega с ее эпопеей Panzer Dragoon (тоже, кстати, стильной стрелялки с немецким названием), и будут по-своему правы. Уж очень многое роднит эти две, вроде бы непохожие, игры.

Кстати, **Einhander'ом** того бесстрашного воина прозвали не зря. Но не пугайтесь, он не калека и не инвалид войны. Просто его боевая машина имеет кроме стандартного вооружения еще и манипулятор — механическую руку, который подхватывает на лету оружие поверженных врагов, значительно увеличивая свою боевую мощь. Этим же приспособлением захваченное оружие может быть перемещено из верхней полусферы обстрела в нижнюю и наоборот. При этом меняется не только направление выстрела, но и характеристики оружия. Перед началом игры на выбор дается три модификации корабля, на котором вам предстоит сражаться. Различия между ними заключаются, в основном, в количестве переносимого вооружения. Причем все три типа истребителя очень хорошо сбалансированы, то есть нельзя выбрать на 100% хороший вариант — каждый в чем-то плох, а в чем-то хорош. Не менее продуманно и само оружие. С одной стороны оно все универсально, а с другой стороны, существуют ситуации, когда идеальным для применения является определенный вид вооружения.

Нельзя не коснуться наиболее впечатляющей части игры, а именно ее графического исполнения. Продолжая традиции полигонизации всего и вся, **Einhander** довершил окончательный и бесповоротный переход классических шутеров из плоского в почти трехмерный мир, и сделал это просто блестяще. Несомненно, ваше движение по уровням как и происходило в одной плоскости, так и происходит, но вот эффект присутствия игрока в мире игры был поднят на новую высоту. Да, собственно, и битва уже происходит во всем объеме пространства, так как враги не всегда находятся на одной с вами плоскости. Многие из них расположены от вас на некотором удалении вглубь экрана и лишь готовятся к нанесению своего удара. Стоит отметить, что выглядит это все довольно реалистично, если вообще можно говорить о реализме шутера.

Но основной «реализм» миру игры и живость игровому процессу при-

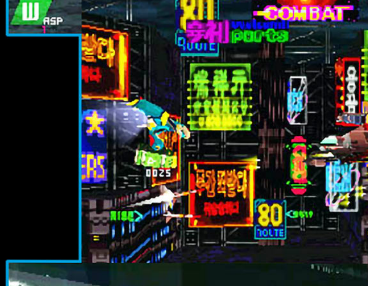




Михаил РАЗУМКИН






дает двигающаяся наземная техника и гигантские боссы. Анимация их поведения выполнена на высочайшем уровне: буквально ощущаешь, как вражеский робот нападает на летящий ему навстречу снаряд. Отдельно стоит сказать о боссах, которые всегда играли главную роль во всех стрелялках. Здесь не только поражает фантазия дизайнеров, но и, опять же, внимание к малейшим деталям со стороны программистов. Они двигаются, как живые реальные объекты, но гораздо более впечатляюще умирают. Такое трудно описать — это надо видеть. К общему великолепию можно добавить хорошо подобранную яркую цветовую палитру, очень близкую к применяемой в Colony Wars и серии Wipeout от Psygnosis, а также качественные спецэффекты, так популярные сегодня на PlayStation. Внимание к каждой детали просто потрясает: виден каждый снаряд, куски от разлетающихся врагов, выбрасываемые гильзы от патронов, даже вращение ствола сравнительно небольшого оружия — знаменитого «вулкана». А ведь разработчики могли просто пропустить такие детали, сделав игру «как все». Но, к счастью, они этого не сделали и создали одно из самых ярких произведений за всю историю жанра.

Не менее детализированы и звуковые эффекты: шум турбин, взрывы, выстрелы, работа механизмов, скрежет их металлических частей. Музыка во время игры не надоедает, а наоборот, заставляет держаться на общем высоком темпе воздушных сражений. В общем, **Einhander**, несмотря на двухмерность игрового процесса, совершенно заслуженно можно поставить в один ряд как с серией Panzer Dragoon от Sega, так и с серией StarFox от Nintendo. А уж про то, что эта игра полностью затмевает собой все предыдущие попытки в этом жанре на PlayStation, можно вообще не говорить. Square, знаете ли, даже средние игры вообще не делает.

Но не все так радужно и прекрасно. Есть в игре и недоработки, хотя их и немного. Основная проблема **Einhander** лежит в плоскости построения уровней и балансе между ними. Многие из них буквально забиты совершенно одинаковыми летательными аппаратами, в то время, как другие виды техники остаются забытыми. Если говорить проще, то часть уровней страдает малым разнообразием врагов, а также не всегда продуманным расположением их на местности. Другим недостатком является отсутствие возможности записи между уровнями, или хотя бы возможности самому выбрать, откуда начинать игру. Эта проблема была бы не такой актуальной, если бы на прохождение всей игры вам потребовалось не так много времени. А так вам придется в течение полутора часов без остановки заниматься отстрелом толпы противников, пусть и в самом стильном и великолепно реализованном, но все-таки шутере, который по определению является линейным и немного однообразным. К сожалению, в **Einhander** также не реализована возможность игры вдвоем, что не может не сказаться отрицательно на общем впечатлении от игры.





Но все эти недостатки меркнут перед огромным количеством достоинств. Можно смело сказать: игра просто великолепна. В ней найдется место и любителям просто зажать гашетки, и поклонникам поиска оптимальной стратегии и тактики ведения боя. И, в отличие от 90% представителей этого жанра, Einhander не надоедает своей монотонностью. И если даже вы в нее переиграете, то вернувшись к этому занятию через некоторое время, все будет у вас, как в первый раз. А развитая и детализованная система подсчета очков заставит вас постоянно совершенствоваться, что еще более продолжит жизнь этому произведению.

Подводя итог этому обзору, можно смело заявить, что, казалось бы, мертвый жанр снова вернулся. Да и не умирал он вовсе — просто тихо ждал своего часа. И вот, с выходом Einhander он, кажется, настал. Игра получилась настолько хорошей, что так и хочется сказать: шутер жил, шутер жив, шутер будет жить! Ура!

СИ

Альтернатива:
Philosoma

Михаил **РАЗУМКИН**

ENEMY ZERO

SS PC

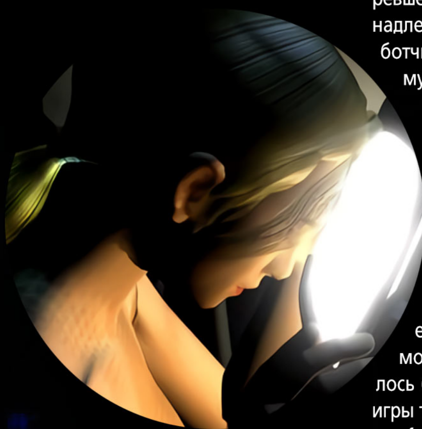
... это не хит,... не культовая игра для массового геймера (и слава богу). Это просто игра.

Платформа: Saturn, PC
Жанр: **adventure**
Издатель: Sega
Разработчик: **Warp**
Количество игроков: 1
Интернет: **www.sega.com**

Что определяет популярность приставки? Количество игр-шедевров? Вряд ли, ибо тогда Saturn стал бы самой популярной приставкой, которую когда-либо знала игровая индустрия. Действительно, все игры, выходящие на ней, чем-то отличаются от совершенно аналогичных игр на других платформах. Есть в них какая-то изюминка, едва уловимые необычности... Sega Saturn живет как бы отдельно от всей игровой индустрии, тем не менее во многом определяя ее ход. Игры на ней другие, будто бы пришедшие из недалекого прошлого, они не зависят от времени, существуют вне игрового пространства. И дело вовсе не в устаревшей графике и не в жанровой принадлежности... Может быть, в разработчиках, которые относятся к своему делу с любовью? Не знаю...

На сей раз владельцам Saturn особенно повезло. Наконец-то вышел долгожданный **Enemy Zero**... Игра, которая вряд ли станет любимицей миллионов, однако наилучшим образом демонстрирующая характерные особенности приставки, ее бытность... Итак, начнем с самого что ни на есть начала. Хотелось бы сразу определить весь стиль игры тремя когда-то заветными словами: full motion video. Ностальгические ощущения в данном случае однако не уместны. Интерактивное видео на этот раз действительно стало интерактивным. Прежде всего **Enemy Zero** должен поразить нелинейным сюжетом, сверхвысокой интерактивностью, а так же ощущением присутствия, реального, и потому фантастического. В общем и целом заметны влияния нашумевшего в свое время D, но **Enemy Zero** пошел еще дальше... Но мы вновь отвлеклись.

Одно время многие геймеры спорили между собой, а стоит ли выделять интерактивное видео в особый жанр? Возможно и стоит, но не в игровой. Игра - это все же наше реальное участие, и когда оно обеспечивается нажатием двух кнопок... А попробуйте-ка представить настоящую полноценную adventure, выполненную в стиле FMV! Конечно **Enemy Zero** — это не революционная игра, да и оригинального строго говоря в ней немного, но весь материал, из которого он состоит, собран очень качественно.



Так что Enemy Zero — это своеобразный верх, которого смогли достичь разработчики, выжав из приставки максимум на что она способна.

Плюсы:
Великолепный сюжет, аргументированное использование FMV

Минусы:
Слишком много нелогичных головоломок, устаревшая графика

Резюме:
Еще одна Игра для Sega Saturn

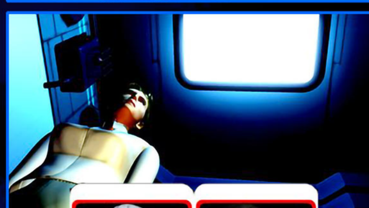
7

V 1
S 1
I 1
G 1,5
O 1
A 1,5

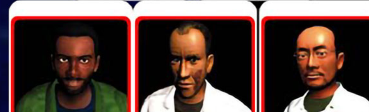






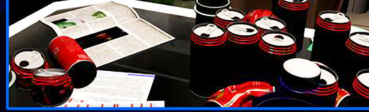




















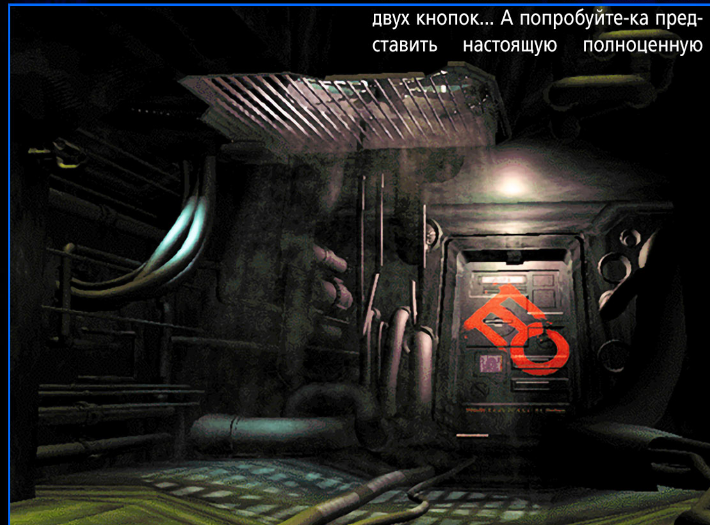


Для такой игры естественно необходимы сильные образы, характерные персонажи. И здесь они имеются. Место действия - космическая станция. Сюжет основан на нашествии пришельцев. Цель — остановить это нашествие, а заодно еще и разобраться в таинственной личности главного персонажа. Вот в общем-то и все, если не считать множества головоломок, столь любимых многими японцами. (На них кстати, первоначально и ориентировалась эта игра). Но как ни странно этого вполне хватает. Что касается изображения, здесь все выполнено абсолютно безупречно. Космичесая станция — это недешевые декорации, инопланетяне также выглядят очень мило, отчасти благодаря их частичной невидимости. Профессионально сделано освещение, не раздражают потемки и не режут глаз яркие цвета, неуместные на настоящей космической станции.

Как обнаруживать приближение невидимых, но тем не менее крайне опасных пришельцев? Проще простого — с помощью специального аудио-детектора, издающего сигналы при существовании реальной опасности. Поэтому звук теперь просто так не отключишь, настроился серьезно играть - придется кроме всего прочего еще и внимательно слушать. **Enemy Zero** — одна из немногих игр, в которых слуховое восприятие имеет кроме эстетического еще и функциональное значение. Звуки также гарантируют и крайне нервное напряжение — вроде бы никого рядом нет, а радар пищит. Ничего сделать не можешь — а он пищит. Почти погиб — а он все равно пищит...

Кстати о смерти. Все мы уже давно привыкли, что в adventure единственная сложность заключается только в сложных головоломках, а также в незнании, что делать дальше. А вот в **Enemy Zero** можно умереть! И даже не раз придется! Так что игра приобретает своеобразный шарм, заставляя радоваться, когда в очередной раз избегаешь смертельной опасности. Вот такая радостная игрушка!

Впрочем неимоверно сложны и головоломки. Честное слово, не могу понять японцев, которые впадают от них в дикий восторг и готовы месяцами безо всякой системы раскладывать разные палочки, переворачивать цветные квадратики и вращать дырявые кружочки, чтобы все это потом соединилось, закрутилось, рассыпалось, открыв при этом какую-нибудь дверь. В **Enemy Zero** это, к сожалению, самое



Дмитрий ЭСТРИН








обычное дело... Но неужели нельзя было освободить «неяпонского» геймера от нудного и скучного занятия, позволив просто играть, а не расшифровывать логику разработчиков, обнаруживая связь между желтым треугольником и запертой дверью? Ладно...

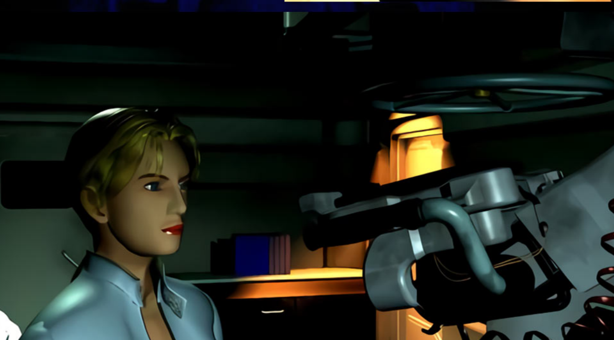
Необычные повороты сюжета иногда позволяют и отдохнуть от видео. Кое-где в **Enemy Zero** встречаются типично doom'овские переходы, которые как-никак разнообразят игровой процесс и сделаны вполне динамично особенно для жанра adventure.




Графически **Enemy Zero** не представляет собой ничего особенного. И если для Saturn графика стандартна, то для игровой индустрии в целом — это скорее шаг назад. Достаточно реалистичный фон, неплохие актеры, прекрасное звуковое офрмление — это конечно прекрасно, но аппаратные способности приставки ничего большего достичь не позволяют. И это заметно. Так что **Enemy Zero** — это своеобразный верх, которого смогли достичь разработчики, выжав из приставки тот максимум на который она способна.

Качество игрового процесса в принципе нельзя оценить однозначно. Управление в общем-то достаточно простое, но все портят алогичные головоломки, которые каждый раз переживаешь как наказание. Если бы их не было...

Но тем не менее играть все равно интересно. Очень интересно.

Enemy Zero способен увлечь одной нелинейностью великолепного сюжета, одной интерактивностью, которая действительно обеспечивает реальность игрового пространства. Даже несмотря на FMV, что тем более необычно... В общем увлекает действительно сильно.

Нередко в игровом мире появляются игры, в которые интересно играть без соответствующих на то причин. Вроде бы и графика далека от идеальной, и форма изображения устарела до невозможности, а игра все равно хороша. В **Enemy Zero** стоит поиграть. И это, кстати, относится не только к владельцам приставки. В нее стоит поиграть хотя бы для того, чтобы понять, насколько заблуждаются отдельные разработчики относительно важности внешней оболочки игры. **Enemy Zero** — это не хит, не демонстрация революционных технологий, которых к тому же нет, и не культовая игра для массового геймера (и слава богу). Это просто игра. Не больше и не меньше.





В заключение хотелось бы отметить жизнеспособность Sega Saturn. Кто только не прочил приставке смерть, близкую и неотвратимую! Кто только не говорил, что ее аппаратных способностей не хватит для того чтобы сделать приемлимую для современности игру! Чем только это не доказывалось! Но как ни странно, регулярно одна за другой выходят хорошие игры для Saturn. И каждая из них достойна нашего интереса. Игр не много, но все они хороши. Не далек, конечно, тот день, когда приставка умрет, но, думается, еще много-много игр поспеет для нас до этого трагического момента. А там и Dural появится... **СИ**

Альтернатива:
D, Lunacy

Дмитрий **ЭСТРИН**

ONE

PS

Примечание для последователей: это не смешно!

Платформа: **Sony PlayStation**
Жанр: Shooter
Издатель: ASC Games
Разработчик: **Visual Concepts**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.ascgames.com



Плюсы:
Разнообразие миссий, хорошая игровая концепция

Минусы:
Очень сложное управление, глюки камеры

V	2
S	1
I	0
G	1
O	1
A	1

Резюме:
Учитесь губить многообещающие проекты

6

Шутеры всегда были и будут популярнейшим жанром игр, тем более, когда они почти совсем перебрались в трехмерный мир. Стрелять и бегать, бегать и стрелять, стрелять по всему, что движется...Вот и вся премудрость игры. Особо напрягать какой-либо мозг, кроме спинного, не требуется, уровень адреналина в крови повышается, время идет незаметно, и вообще приятно. Но вот что удручает — несмотря на обилие шутеров сейчас трудно, очень трудно, найти стрелялку по-настоящему занимательную, насыщенную действием, т.е. настоящий крутой во всех отношениях экшн-шутер. Рынок заполняет огромное количество похожих друг на друга как две капли воды однобразных шутеров с уже протершимися и истрепавшимися от бесконечной спекуляции идеями. Не знаю как вас, а меня такое положение дел удручает. На этом фоне весьма кстати вышел многообещающий проект ASC Games, action-shooter **One**. Стоит разобраться в этом новом явлении среди стрелялок.

One — игра, где герой представляет собой воина-одиночку. Конечно, в реальной жизни этот самый один-в-поле-воин почти никогда не выигрывает, но в играх... Вопреки ожиданиям, в этом самом пункте One весьма приближен реальности (не хотите верить — поиграйте, и вы сами потом решите, соглашаться со мной или нет).



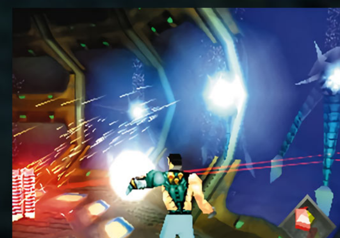
Итак, приключение одинокого воинственного персонажа обещало мощно разогреть всех флегматиков, засидевшихся в креслах, разогреть сильнее любой из подобного рода игр уходящего 1997 года. Некоторые действительно нашли то, что ожидали и то,



что было обещано. С другой стороны оказались люди, которые, сидя порой за ASC-овским детищем, спрашивали себя: «Что это я здесь делаю? Тут же издеваются над добрыми и хорошими людьми!»

Причина таких противоположных оценок **One** кроется в том, что отличная игровая концепция с очень профессиональным исполнением и прекраснейшей графикой пострадала от маленьких, но многочисленных и потому неприятных недостатков. Хотя, скорее это даже не недостатки, а недоделки. Вероятно, фирме было необходимо спешить: традиционно игры выходят под Рождество. Но именно такая спешка заметным образом обломала нас — покупателей и играющих.

А замысел был прекрасный...В **One** применено то, чего еще нигде не было: Rage Meter. Ваши сила, скорость и прочие способности увеличиваются и улучшаются в зависимости от того, насколько вы активно и интенсивно совершаете то или иное действие. Это становится наградой герою за смелость, мужество, за то, что он бесстрашно вступил в неравный бой. **One** — та редкая игра, где игрок может спокойно вступать в сражения без страха потерять здоровье и силу, надо лишь умело этим пользоваться. Еще одной приятной особенностью является очень впечатляющее разнообразие действий, доступных герою на разных уровнях игры. Действие может варьироваться в широких пределах. В одном



случае герой бегает в поисках укрытия, пригибаясь под ракетами и вертолетным огнем. В другом — мчится по монорельсовой дороге, отстреливая парящих вокруг супостатов, нацепивших джетпэки. Такие сюжетно-игровые трансформации держат играющего в постоянном приятном любопытстве: « А что это у нас в-о-о-он за тем углом? Посмотрим, посмотрим...»

Не секрет — графика многих стрелялок оставляет желать лучшего. В отношении One этого, к счастью, не скажешь. Наоборот — что уж хорошо сделано в One, так это графика. Причем - вся игра, все действие реализованно в графике прекрасной и запоминающейся. Грамотно подобрана цветовая гамма, создающая особый настрой и атмосферу. Взрывы очень явственно освещают самые темные закоулки лабиринтов. Разноцветные искры, сыплющиеся при взрывах и при ударах о металл, сделаны очень живописно и убедительно. Куски покореженного металла натуральнейшим образом разлетаются в стороны. Огонь горит, как и должен гореть. Дым дымится очень наглядно и вполне естественным обра-



Иван НАПРЕЕНКО







зом. Лучи лазеров точны, резки и остры. Особенно впечатляют real-time lighting эффекты: красивые, плавные и в то же время безупречно четкие. События происходят на экране разом и во многих местах, только успевай реагировать: все горит, все стреляет, взрывается и воюет. Все трехмерно и полигонно. Хорошо сделана анимация персонажей. Да... если бы все, что есть в One, было бы так же хорошо отработано и завершено, как эффекты графики!







Игра начинается с того, что главный герой Джон Кейн просыпается в неизвестном ему здании. Вместо левой руки у поборника за правду-матушку вмонтирована здоровенная пушка (очень, надо сказать, полезная и нужная вещь для подобных игр!). Джон несколько растерян и вполне справедливо возмущен. И тут, когда он уже собирается покинуть негостеприимное здание, обнаруживается, что его усердно пытаются убить какие-то загадочные военные.

Первый уровень... Джон бежит вниз по длиннющей платформе, находящейся все в том же непонятном здании, а в это время за окнами завис военный вертолет и ведет себя, мягко говоря, агрессивно. Этот уровень наглядно демонстрирует то, каким мог бы выглядеть **One**. Когда вертолет стреляет, каждый выстрел выглядит безупречно — лазерные лучи восхитительны, взрывы замечательны, движения Кейна реалистичны и гибки. Бежать по платформе очень удобно, с точки зрения управления — все плавно и быстро. Но на этом свелая полоса в жизни играющего кончается... Управление почти во всех других местах, кроме небольшого числа исключений, являет собой самый настоящий вызов терпению человека, сидящего за джойстиком. Движения Джона становятся произвольны и не вполне координируемы. Сплошь и рядом он движется, реагируя на нажатие джойстика со скоростью засыпающей черепахи. Результат предвидеть несложно — невыполненные прыжки, сломанная шея, и все сначала. Умерев раз двадцать на том месте, где в любой другой игре вам бы даже не пришло в голову свалиться — и **One** становится разочаровывающим в самом серьезном смысле слова. «Дешевые», необьяснимые падения с платформ - и игроку надо опять смотреть, с чего все начиналось. Конечно, если ты упал случайно, то можно и потерпеть, а если ты тут явно ни при чем??!

Еще одна проблема **One** — игра ужасно сложна. Ужасно — это сказано без лишней экспрессии. Нормальные (другие) игры имеют давно известную схему: сначала все довольно легко, чтобы играющий разобрался с упралением и освоился в игровом мире, потом игра начинает постепенно усложняться. Это понятно, и никто против такого построения игр не протестует, так как оно, во-первых, логично и во-вторых, является естественной подготовкой к дальнейшим трудностям. **One** начинается с «крепких орешков», а со временем превращается в некое подобие пыток инквизиции. Чтобы успешно играть, пользуясь произведением ASC Games, необходимо научиться немалому числу специальных приемов. Возможно, создатели игры думали, что это будет занятно, но вам придется погибнуть раз десять, а то и двадцать-тридцать, чтобы изучить какой-нибудь новый способ изведения супостатов или выучить новый прыжок. Примечание для последователей: это не смешно!

Кроме того, при игре складывается впечатление, что разработчики испугались слишком хорошей графики и потому захотели добиться, чтобы временами игроку ничего не было видно. Когда на экране взрывается что-нибудь большое и солидное, а это — поверьте — происходит очень часто, то экран сотрясается и дрожит, как при землятресении. Для сидящего рядом все выглядит очень эффектно, для играющего же превращается в окончательный и бесповоротный кошмар. Ничего не видно, да и к тому же Джон Кейн становится еще более неуправляемым! Прибавьте к этому дурную привычку камеры застревать между каких-нибудь здоровых объектов во время вашей прогулки по карнизу, узкому даже для кота, и падение вам гарантировано — долгое и с ветерком.

Еще один удручающий момент: пункты, где можно запомниться, раскинуты рукой неизвестного героя на впечатляющие расстояния. Одно это заставляет призадуматься. А задумаешься — и грустно даже становится! Грустно потому, что, без сомнения, One мог бы быть совершенно замечательным шутером. У игры есть все необходимые для этого данные: отличная графика, увлекательные миссии, очень хорошая динамичность. Я не устаю удивляться: какой шедевр можно было бы сделать! Стоило лишь чуть-чуть подождать и подарить нам игру не к Рождеству или к Новому Году, а немного позже. Подождать и — чуть-чуть подрегулировать управление, скорректировать сложность, убрать все многочисленные гнусные баги и глюки. А без этого сама игра — один большой-пребольшой баг... Вместо веселья получился садистский эксперимент над выносливостью игрока. Стоит погрустить и поучиться на чужих ошибках: «Поспешишь — людей насмешишь». Хорошая поговорка!

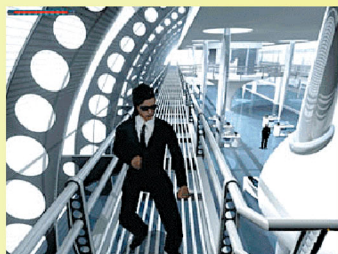


СИ

Альтернатива:
Lone Soldier, Tomb Raider

Иван НАПРЕЕНКО

Men In Black





Нажмите **[Esc]** во время игры для доступа в главное меню. Наберите несколько раз dougmatic, пока меню не исчезнет. Нажмите **[Esc]** для активации режима кодов. Наберите код для получения необходимого эффекта.

Все оружие — **giveme**
Бесконечные патроны — **loadme**
Полное здоровье — **healme**
Неуязвимость — **protectme**
Убить всех на уровне — **killem**
Поменять агента — **agent<j, k, l или x>**
Вернуться в штаб-квартиру — **hq**

Madspace

Все коды следует набирать в консоли (Для доступа в консоль нажмите ~).

Все оружие — **weapon**
Бессмертие — **god**
Убить всех врагов — **kill**
Все оружие и энергия — **restore**

Seven kingdoms



Режим кодов.

Во время игры наберите **!!!@@@###**. Фраза «Cheat Mode Enabled» подтвердит активацию режима кодов. Нажмите одну из следующих клавиш для получения эффекта.

Бессмертный король — **U**
Быстрое строительство — **Z**

Worms 2



Нажмите **[Caps Lock]** и держа **[Shift]**, наберите один из кодов, затем нажмите **[Backspace]** для активации желаемой функции. Появится слово «Okay», подтверждающее правильность действий.

Неуязвимость — ****GODMODE****

Уровни.

2. TIMETHEREWERE
3. SOMESMALLWORMS
4. WHOGOTVERYVERY
5. ANNOYEDAND
6. DECIDEDTO
7. GOTOARMSIN
8. ORDERTOWIPE
9. OUTTHERE
10. VICIOUS ENEMY
11. COUNTERPARTS
12. THEYDEVELOPED
13. SOMEREALLY
14. COOLWEAPONSSUCH
15. ASBANANABOMBS
16. ANDMAGICBULLETS
17. THEYTRAINED
18. ALLNIGHTAND
19. EVERYDAYSOTHEY
20. WOULDBECOME
21. PROFICIENT
22. INTHEIRWORMLY
23. WAYSSOMETIME
24. THEYWOULDSHOOT
25. GRANNIESJUST
26. FORFUNANDLAUGH
27. ABOUTITINTHE
28. EVENINGTIME
29. WEAPOLOGISEON
30. BEHALFOFALLTHE
31. TERRITORIESTHAT
32. WEWENTTOTHE
33. TROUBLEOFTRANSLATING
34. WORMS2INTOBUTWE
35. DIDNTHAVETIMETO
36. TRANSLATETHESE
37. PASSWORDSNOTTHAT
38. THEYNEEDTOBEDONE
39. WESUPPOSETHAT
40. YOUAREREALLY
41. EXPECTINGTO
42. SEEAWONDERFUL
43. CHEATMODEWHEN
44. FINISHTHEMISSIONS
45. ANDYOUARERIGHT

Fighters Antology



В главном меню, держа **[Right Alt]**, **[Right Ctrl]** и **[Right Shift]** щелкните мышкой на надписи «Single Mission». Станут доступными экстра-миссии из старых игр серии «Jane's».

Также вы сможете полетать на «Atomic Moth» и «Quetzalcoatl».

Beast & bumpkins

Введите **kneelbeforeme** для активации режима кодов. Затем нажмите одну из ниже приведённых клавиш или их комбинаций для достижения желаемого эффекта.

Бесконечное золото — **g**.
Открыть всю карту — **[Ctrl]** + **[F6]**.

FIFA International Soccer '98

Используйте режим «Player Edit» для изменения имени игрока на один из следующих кодов. Затем выберите «Special Option» для использования кодов. Затем наберите указанные ниже коды для достижения желаемого успеха.

Большие головы — **eac rocks**
«сумасшедший» мяч — **dohdohdoh**
невидимые стены — **urlofus**

War Wind 2



Нажмите **[Enter]**, наберите один из кодов и нажмите **[Enter]** снова. Появится фраза «Cheater Most Foul», подтверждающая правильность набора кода. Затем наберите указанные ниже коды для достижения желаемого успеха.

Открыть всю карту — **!the sun also rises**
Победить в кампании — **!the great pumpkin**
Выиграть миссию — **!I am the bishop of battle**
Быстрое строительство и сбор ресурсов — **!on a mission from gawd**

JSF

Летать на других самолетах.

Нажмите **[Left Ctrl]**, **[Right Ctrl]** и **[Enter]** на экране выбора пилота.

Самонаводящиеся пули.

Нажмите **[Ctrl]** + **G** + **U** в игре.

Oddworld: Abe's Oddysee

Для выбора уровня, держа **[Shift]**, нажмите **вниз**, **вправо**, **влево**.

F-22 Raptor

Нажмите **T** и наберите код в появившемся окне.

Пропустить миссию — **it's not my fault**
Враги не наносят повреждений — **never tell me the odds**
Ремонтировать повреждения — **we can rebuild him**



Неуязвимость — **there can be only one**
Полный боекомплект — **i'll be back**

Pandemonium 2

Введите код в качестве пароля.
31 жизнь — **IMMORTAL**
Неубиваемость — **NEVERDIE**
Полная жизнь — **HORMONES**
Выбор уровня — **GETACCES** или **OCMCKKEJ**
Оружие — **MAKMYDAY**
Скоростной режим — **SKATBORD**
«Психоделический» режим — **ACIDDUDE**

Уровни.

1. Ice Prison — EMIAGCAI
2. Zorrscha's Lab — OMACCBAI
3. Hot Pants — FAIAGCBI
4. Stan's The Man — FEKAGCCA
5. Oyster Desoyster — LGBFIICE
6. Puzzle Wood — LMBBIIEE
7. Temple Of Nori — IEBBIIGF
8. Egg! Egg! — KNBBIIAI
9. Huevos Libertad! — LGBJIICI
10. Pipe Hous — LOBJIIEI
11. Hate Tank — IGBJIIGJ
12. Fantabulous — FFCAGCCC
13. Mr. Schneobelen — FHCAGCCK
14. Collide O Scope — FJKEGCDC
15. The Zoul Train — FLKEGCDK
16. Lick The Toad — ADIKBIIB
17. The Bitter End — ADMIBIID
18. Rub The Buddha — MAECCBEJ

Mass Destruction

Выбор уровня.

Наберите **golev** <номер уровня от **01** до **24**> для перемещения на желаемый уровень.

Все оружие.

Во время игры наберите **ammo**.

NBA Live'98



Дополнительные команды.

Зайдите на экран «Rosters» и выберите режим «Create Custom Team». Введите имя команды и ее местонахождение для активации команды, состоящей из разработчиков игры.

EA — Europals
Hitmen — AllSorts
Hitmen — Coders
Hitmen — Earplugs
Hitmen — Idlers
Hitmen — Pixels
QA — Campers
QA — DBuggers
QA — Testtubes
TNT — Blasters

Screamer Rally

Все трассы.

Для доступа ко всем трассам в главном меню введите **tramo**.

Все машины.

В главном меню введите **carbo**.

Streets of Simcity



Нажмите **[Ctrl]** + **[Alt]** + **X**. Затем введите **cruise control** для контроля курса.

TOCA Touring Car Championship

Введите одно из имен игроков для активации кодов.
Дополнительные машины - **CMGARAGE**
Выстрел вместо звукового сигнала — **TANK**
«Быстрый» режим — **XBOOSTME**
Вид из вертолета (доступен только на трассе Silverstone) — **CMCOPTER**
Звёздное небо на заднем плане - **CMSTARS**
Режим картинга — **CMCHUN**
Слабая гравитация — **CMLOGRAV**
Мультипликационный фон — **CMTOON**
Встречный дождь **CMRAINUP**
Падающие кошки и собаки — **CMCATDOG**
Агрессивные машины — **CMMAYHEM**

G-Police

Все коды следует набирать в главном меню.
Секретные миссии — **pantalon**
Быстрое перемещение граждан — **benihill**
Разрешить сирены — **woowoo**
Бесконечная броня — **doobies**
Бесконечные патроны — **mrticky**
Дополнительный вид — **supacam**

Excalibur 2555 A.D.

Нажмите и держите **[Esc]** для приостановки игры, затем нажмите и держите **[F12]**, введите код. Отпустите все клавиши для возвращения в игру.

Полное здоровье.

[Вверх] 3 раза, [Влево] 5 раз

Полная сила у меча.

[Вверх], [Вверх], [Влево], [Влево], [Вправо], [Вправо], [Влево], [Влево]

Открыть все двери.

[вверх], [Вверх], [Вправо]. [Вправо], [Вверх] 4 раза

Пропустить уровень.

[Влево], [Вправо], [Влево], [Вверх], [Вправо], [Вверх] 3 раза

Tomb Raider 2: The Dagger Of Xian



Пропустить уровень.

Достаньте сигнальную ракету (нажмите *I*). Сделайте 1 шаг вперед (с нажатым **[Shift]**), шаг назад (с нажатым **[Shift]**), повернитесь 3 раза вокруг оси (с нажатым **[Shift]**) и прыгните вперед (с нажатым **[Alt]**).



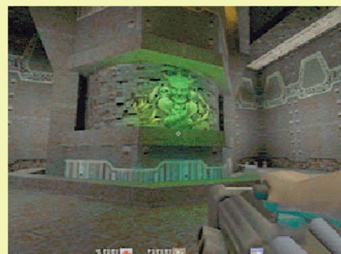
Все оружие.

Достаньте сигнальную ракету. Сделайте 1 шаг вперед (с нажатым **[Shift]**), шаг назад (с нажатым **[Shift]**), повернитесь 3 раза по часовой стрелке вокруг оси (с нажатым **[Shift]**) и прыгните назад ((с нажатым **[Alt]**).

Взорвать Лару.

Сделайте шаг вперед (с нажатым **[Shift]**), шаг назад (с нажатым **[Shift]**), повернитесь 3 раза по часовой стрелке вокруг оси (с нажатым **[Shift]**) и прыгните назад ((с нажатым **[Alt]**).

QUAKE 2



Коды следует набирать в консоли.
Все предметы — **give all**
Здоровье (100 единиц) — **give health**
Все оружие — **give weapons**
Все патроны — **give ammo**
200 брони — **give armor**
+1 к Body Armor — **give body armor**
Неуязвимость — **god**
Голубой ключ — **give blue key**
Красный ключ — **give red key**

СИ

SONY PLAYSTATION

Grand Theft Auto

Введите вместо имени игрока **BSTARD** для выбора уровня, бесконечного оружия и полной брони.

Duke Nukem: Total Meltdown

Восстановление здоровья.

Разрушьте любой источник воды (пожарные гидранты, туалеты и т.д.). Встаньте в бьющий фонтан, нажмите и удерживайте кнопку, которой вы открываете двери. Или встаньте около унитаза или писсуара и нажмите ту же кнопку.

Bushido Blade

Скрытый босс и окончание игры.

Закончите **story mode** без пропущенных ударов для доступа к секретному бойцу.

Драться за Katze.

Побейте всех оппонентов в режиме **slash** так, чтобы вас ни разу не убили.

MDK



Выбор уровня.

В главном меню нажмите и удерживайте L1+ L2 + R1 + R2, нажмите влево, O, треугольник, вверх, квадрат, затем немедленно отпустите L1, L2, R1, и R2.

Воздушная поддержка.

Нажмите паузу и нажмите вниз, вверх, O, вниз, вверх, вниз, L1.

Cow strike.

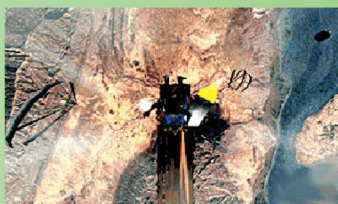
Поставьте игру на паузу и нажмите вверх, вниз, вниз, L1, вправо.

Seal.

Поставьте игру на паузу и нажмите O, треугольник (2 раза), L1, вправо.

Bones seal.

Поставьте игру на паузу и нажмите треугольник, Triangle, вправо, O, влево(2 раза).



Super chain gun.

Поставьте игру на паузу и нажмите влево, L1, вниз, квадрат, треугольник, вверх, вниз.

Super gun.

Поставьте игру на паузу и нажмите вправо, вверх, вниз, L1, вниз, O, влево (2 раза).

Homing bullets.

Поставьте игру на паузу и нажмите Квадрат, L1 (2 раза), вправо.

Тяжелое оружие.

Поставьте игру на паузу и нажмите вниз, вверх, влево (2 раза), треугольник, вверх, вправо, вниз.

Twister weapon (обманное оружие).

Поставьте игру на паузу и нажмите вниз, L1, квадрат, треугольник, вправо, вверх, X.

Граната.

Поставьте игру на паузу и нажмите треугольник, O, квадрат (2 раза), L1, вправо.

Снайперская граната.

Поставьте игру на паузу и нажмите вверх, квадрат, L1, влево, O, треугольник.

Самонаводящаяся снайперская граната.

Поставьте игру на паузу и нажмите влево, вверх, X, треугольник, L1 (2 раза), вправо.

Mortar.

Поставьте игру на паузу и нажмите влево, L1, треугольник, квадрат, вправо, O, влево (2 раза).

World's most interesting bomb.

Поставьте игру на паузу и нажмите вниз, вправо, O (2 раза), влево(2 раза), вверх, квадрат, треугольник.

Атомная бомба.

Поставьте игру на паузу и нажмите вниз, вверх, квадрат, треугольник, вниз, O (2 раза), вправо.

Dummy decoy.

Поставьте игру на паузу и нажмите X, L1, вправо, O, X, вверх, квадрат.

Полное восстановление здоровья:

Поставьте игру на паузу и нажмите вправо, L1, квадрат, треугольник, L1, вниз.

Быстро бегать.

Поставьте игру на паузу и нажмите вправо, O, треугольник, O, X.

Nodie.

Поставьте игру на паузу и нажмите O, треугольник (2 раза), O, вправо, вверх, влево, L1, квадрат.

One

Выбор уровня.

Введите HEVYFEET в качестве пароля.

Все оружие.

Введите MAXPOWER в качестве пароля.

Parappa The Rapper

Секретный уровень.

Завершите каждый уровень в рейтингом «Cool».

Жук Rappa.

Завершите первый уровень с рейтингом «Cool», второй и третий с рейтингом «Good», четвертый и пятый уровни с рейтингом «Cool». Завершите последний уровень с рейтингом «Good». Теперь вы сможете выбрать «Beatle Rappa».

Test Drive 4

Секретные трассы.

Установите рекорд трассы и введите **KNACKED** в качестве имени.

Секретные машины.

Установите рекорд трассы и введите **SAUSAGE** в качестве имени. Станут доступны The Viper GTSR, TVR 12/7, '69 Dodge Daytona, и Pitbull Special.

Ускорение.

Установите рекорд трассы и введите **WHOOOOSH** в качестве имени. Используйте во время игры гудок, для ускорения. (Для использования этого кода «Traffic» и «Timer» должны быть включены).

Small RC cars.

Установите рекорд трассы и введите **MJCIM.RC** в качестве имени. (Для использования этого кода «Traffic» и «Timer» должны быть включены).

Time Crisis

Для вхождения в режим кодов подождите, пока появится главный экран. Дважды выстрелите в дырку в букве R в слове «CRISIS», затем выстрелите дважды внутрь визира, который идет за словом «TIME». Вам станет доступно меню, в котором вы сможете выбрать 9 жизней, бесконечные патроны и т.д.

Альтернативная перезарядка.

Нажмите треугольник, круг, квадрат или X на стандартном джойстике, воткнутом во второй порт.

Легкий режим.

Выберите первую миссию на экране выбора миссий. Появится выбор между «Time Attack» и «Story». Выстрелите за пределы экрана, затем в «story». Появиться возможность выбора легкого режима.

Tobal No. 2



Изменить размер игроков.

Нажмите и удерживайте L2 + R2 + Треугольник для выбора игрока. Нажмите R2 для увеличения размера бойца или L2 для его уменьшения. Этот код не будет работать в режиме quest.

Другая одежда игроков.

Нажмите вверх + треугольник ког-

да находитесь в режиме выбора игроков.

Голые бойцы.

Начните поединок в training режиме и нажмите Start для приостановки игры. Выберите в меню пункт для изменения цветов. Нажмите X или треугольник для изменения значений цветов. Введите приведенные ниже значения. Когда вы снимите игру с паузы, игроки будут голыми.

Chaco

Body: 31, 23, 19
Boots: 15, 15, 15
Gloves: 15, 15, 15
Hair: 4, 2, 0
Long:31, 23, 19

Chocobo

Beak: 31, 23, 18
Body: 31, 23, 18
Legs: 31, 23, 18

Epon

Boots: 31, 31, 31
Elbows: 31, 25, 20
Gloves: 31, 31, 31
Hair: 28, 26, 24
Knees:31, 25, 20
Shirt: 31, 25, 20
Wear: 31, 25, 20

Ill Goga

Boots: 6, 6, 6
Gloves: 6, 6, 6
Horn: 6, 6, 6
Mark: 31, 15, 15
Wear: 31, 15, 15

Mark

Skin 1: 22, 16, 14
Skin 2: 22, 16, 14
Shell: 22, 16, 14

Mary

Boots: 31, 25, 0
Gloves: 31, 25, 0
Hair: 31, 20 ,3
Line: 31, 23, 18
Wear: 31, 23, 18



Посмотреть поединок еще раз.

Нажмите и не отпускайте вверх/вправо и L2, когда идет повторение поединка. Отпустите кнопки немедленно, когда повтор закончится.

Повторить победную речь.

Нажмите L2 + влево после победной речи.

Движение глазами.

Используйте стрелки для управления глазами, когда ваш боец стоит в позе победителя.

Режим практики с монстрами «F».

Выберите режим практики. Выберите монстра (к примеру «C») рядом с монстром с которым вы еще не бились. Нажмите O + вниз.

Star Wars: Masters Of Teras Kasi

Другая одежда.

Нажмите L1 на экране выбора бойца.

Выбор уровня.

Выберите Chewbacca в качестве бойца, установите уровень сложности «Standard», «Player Change» — «No» и «Continue» — «No». Пройдите игру в тренировочном или аркадном режиме. Выбор уровня может не работать в режиме versus.

Полный экран.

Нажмите и держите Select + L1+ R2 после выбора бойца. Удерживайте кнопки нажатыми пока поединок не начнется.

Драться за Stormtrooper.

Выберите Han Solo, установите уровень сложности «Standard», «Player Change» — «No» и «Continue» — «No». Завершите игру в режиме «arcade».

Драться за Darth Vader

Выберите Luke Skywalker, установите уровень сложности «Standard», «Player Change» — «No», и «Continue» — «No». Завершите игру в режиме «arcade».

Драться за Jodo Kast.

Установите «Player Change» — «No» и «Continue» — «No». Выберите режим «survival» и победите семь или более оппонентов.

Драться за Slave Leia.

Выберите Princess Leia, установите уровень сложности «Jedi», «Player Change» — «No» и «Continue» — «No». Завершите игру в режиме arcade.

Маленькие бойцы.

Выберите versus или practice mode. Нажмите и удерживайте Select + вверх + X + R2 после выбора игрока и держите клавиши нажатыми, пока бой не начнется.

Режим деформации.

Выберите versus или practice mode. Нажмите и удерживайте Select + вверх + X после выбора игрока и сохраняйте кнопки нажатыми, пока бой не начнется.

Большие головы.

Выберите versus или practice mode. Нажмите и удерживайте Select после выбора игрока и сохраняйте кнопки нажатыми, пока бой не начнется.

Fighting Force



Невидимость и доступ к любому уровню

На экране главного меню зажмите кнопки влево + квадрат + L1 + R2, пока не появится режим кодов.

NHL '98

Просмотр видеоролика о кубке Стенли — в качестве пароля введите **STANLEY**
Маленькие игроки — **NHLKIDS**
Большие игроки — **BIGBIG**
Большие головы — **PLAYTIME**
Другие большие головы — **BRAINY**
Секретная команда — **EAEAO**
Разрешить обмен игроками секретной команды — **FREEEA**
Другая униформа — **3RD**
Супер игроки — **BEN ST. JOHN**, **BRYCE COCHRANE**, **JOHN RIXONE** или любое другое имя разработчиков игры.

Wing Commander 4: The Price Of Freedom



Режим отладки.

Когда на экране появится уведомление о правах на эту игру (С), нажмите вверх, вниз (2), вверх, R2. Появится режим выбора уровня. С помощью кнопок R вы можете выбрать уровень. Зажмите L1 + L2 + квадрат во время игры, чтобы уничтожить все на вашем пути.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Пароли уровней.

2. THWMSB
3. CNSZDG
4. ZVRKDM
5. JYPPHD
6. QFTLWN
7. XJKNZT

Секретные пароли.

10 урн с жизнью — **NXCVSZ**
1000 жизней — **GTTBHR**
Просмотр титров — **CRVDTS**
Супер код — **ZCHRRY**

NHL Faceoff '98

Дополнительные игроки

В режиме создания игроков введите следующие имена:

RAJA ALTENHOFF
STEVE BRASKI
TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
DAVE BRICKHILL
JOSJ HASSIN
TAWN KRAMER
JOHN REHLING
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
PETER DILLE
CRAIG OSTRANDER

NINTENDO 64



Wayne Gretzky's 3D Hockey '98



Постоянные драки.
На экране опций, держа L, нажмите C-вправо, C-влево (2 раза), C-вправо, C-вниз, C-вверх (2 раза), C-вниз, C-влево, C-вправо(2 раза), C-влево, C-вправо, C-влево.

Супер команды.
В меню «Options» держа L нажмите 3 раза C-вправо, C-влево , C-влево. Станут доступны команды Минесоты, Квебека, Виннипега и Хартфорда



Невидимые игроки.
Остановите игру и выберите режим повтора. Нажмите L или R, что приведет к мерцанию какого-либо игрока. Нажав Z, вы сделаете игрока невидимым.

AeroFighters Assault

F-15 и Mao-Mao.
Нажмите C-влево, C-вниз, C-вправо, C-вверх, C-влево, C-вправо, C-вниз, когда появится надпись «Press Start». Теперь вы сможете полетать на скрытом самолете (F-15) с женщиной пилотом (Mao-Mao).



Spanky.
Завершите все бонус-миссии для доступа к скрытому пилоту Spanky.

Летать на вражеских самолетах в deathmatch.
Вражеские самолеты будут доступны в deathmatch на каждом уровне, который вы завершили в игре. Всего может быть доступно 6 самолетов.

Альтернативный цвет самолета.
Нажмите R на экране выбора самолета в главной игре, практике или режиме атаки босса. Для режима deathmatch держите R, пока выбираете один из четырех самолетов.

WCW vs. NWO: World Tour



Играть за Wrath.
Завершите DOA в режиме league.

Играть за Glacier.
Завершите IU в режиме league.

Играть за Diamond Dallas Page.
Завершите WCW в режиме league.

Играть за Macho Man Randy Savage.
Завершите NWO в режиме league.

Играть за Joe Bruiser или Black Widow.
После завершения DOA, IU, WCW и NOW в режиме league, выберите новую опцию «Whole World Wrestling». Победив Joe Bruiser и Black Widow, вы сможете играть за них.



Альтернативные костюмы.
Нажмите C-влево или C-вправо на экране выбора игроков.

Duke Nukem 64

Режим кодов.
Для открытия режима кодов в главном меню нажмите Влево(2 раза), L(2 раза), Вправо(2 раза), Влево(2 раза). Пока вы не войдете в режим кодов, ни один из нижеперечисленных кодов работать не будет.

Невидимость.
В главном меню нажмите семь раз R и один раз L. Если вы все нажали правильно, то вы услышите характерный звуковой сигнал. Теперь режим невидимости можно выбрать в меню.

Без врагов.
Нажмите L, C-влево, влево, R, C-вправо, вправо, влево(2 раза), вправо. Если код введен правильно, то вы услышите звук сирены. Монстров можно включить в cheat menu.

Выбор уровня.
Нажмите L(2 раза), Влево (2 раза), Вправо (2 раза), R(2 раза), Вправо. Теперь вы сможете выбрать уровень, с которого хотите начать игру.

Неограниченное время использования jet pack.
Если вы задействуете код «Все предметы» во время полета, то сможете летать бесконечно долго без расхода топлива jet pack-a.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero



1000 жизней.
Введите **GTTBHR** вместо пароля.

Посмотреть титры.
Введите **GRVDTS** вместо пароля.

Уровень Fortress.
Введите **ZCHRRY** вместо пароля, и вы начнете игру на уровне Fortress с 20,000 очков.

Bomberman 64

Bonus levels.
Новые уровни для battle mode (в Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle и Lost at Sea) становятся доступны в каждом мире, после прохождения его в Adventure mode.

Можете использовать третий контроллер для приостановки игры. Затем несколько раз нажмите на Start. Если вы все сделали правильно, то услышите звуковой сигнал.

Automobili Lamborghini



Обратные трассы.
Завершите чемпионат на уровне «Novice» и «Expert».

Секретные машины.
Завершите чемпионат на уровнях сложности «Novice» и «Expert», и вы сможете управлять Bugatti EB110 и Ferrari F50. Завершите серии «Basic» и «Pro» аркадного режима на уровнях сложности «Novice» и «Expert», и вам станут доступны Ferrari Testarosa, Porsche 959, Vector, и Dodge Viper.

СИ

Газета СТАЛКЕР и **Dr Pepper** благодарят 200 московских школ, принявших участие в супер розыгрыше призов от уникального газированного напитка с оригинальным вкусом **Dr Pepper**

Победителями стали

Абрамов Н.
Азарская И.
Аксенов А.
Алексаков М.
Алексеева Е.
Андреева О.
Андреева Ю.
Анисимова М.
Артемов С.
Ашихмина Е.
Бабаджанова И.
Балакин В.
Балашов А.
Балашов И.
Баклыкова А.
Баранова Т.
Баранов В.
Басария Р.
Бахтинова В.
Безбрежная И.
Безгребальный А.
Беленькая П.
Белов Д.
Белов М.
Белозерцева Е.
Белякова А.
Бирюков Р.
Блинов Д.
Болотникова А.
Бондарев А.
Бордакова Ю.
Бородкин А.
Бочарникова А.
Бугаев А.
Бударина А.
Буровцева В.
Бусакова Е.
Буслик И.
Былвальцева Е.
Валтерс К.
Варнавский М.
Васильева А.
Васильева В.
Вахрушева Н.
Ведищева О.
Веревкин Д.
Ветров Д.
Вещенкова А.
Винниченко А.
Винокуров В.
Власова Т.
Водянова Е.
Волкова Ю.
Володин В.
Воробьева Е.
Гайдась Е.
Генералов Р.
Гиря М.
Глякина И.
Головина А.
Голюк Е.
Горбачев М.
Горина В.
Гребинченко А.
Григорьева О.
Груздев А.
Гугина Н.
Гуськов А.
Гуцев А.
Данилов Г.
Данилович В.
Демидов А.
Демушкин А.
Деткина М.
Драчева А.
Дружинин И.
Дулова С.
Дьяченко А.
Евдошенко А.
Евсеева М.
Егупова З.
Емкова А.
Ефимов Д.
Ефимов Н.
Жаркова М.
Желтов Н.
Жуков А.
Жуков Е.
Журавлев П.
Журавлев С.
Завитаева Е.
Заболоцкий Д.
Зайцев М.
Зайченко Ж.
Захаров П.
Знаменский А.
Зубанова Ю.
Зубков К.
Зубов А.
Иванов А.
Иванова К.
Измайлов В.
Ильин Е.
Ильина И.
Исаян О.
Кавылин И.
Казанова О.
Казанский И.
Казарян Е.
Калгин Я.
Каменей И.
Караваева Н.
Качалова Е.
Киргашина О.
Кириллова Д.
Киселев Д.
Киселев Е.
Клейменов А.
Клименко А.
Клюев Е.
Кобалава К.
Ковселев О.
Кокаулин А.
Колесников В.
Колмыков А.
Конаныхина О.
Коньшин В.
Копаева А.
Коплин С.
Копылов А.
Корабельников А.
Корев А.
Корзон Д.
Коробова Е.
Коршунова К.
Костин Д.
Костродымов А.
и многие другие.



Отличные призы от **Dr Pepper** выиграли 360 человек







Попробуй - полюбишь!

Ждите продолжения, история не кончилась!

TOMB RAIDER 2

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ

PS PC

Окончание. Начало в январском (1/20) номере.

Коды:

1. Перейти на следующий уровень:

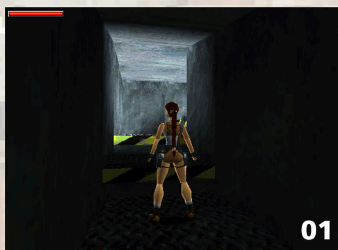
Зажгите спичку, шаг вперед, шаг назад (все с SHIFT), поворачивайтесь три раза подряд в любую сторону (не отпуская клавишу поворота) и прыгайте вперед.

2. Все оружие, аптечки, спички:

То же самое, но в конце - прыжок назад.

3. Самоуничтожение:

Первые два, если вначале не зажечь спичку.



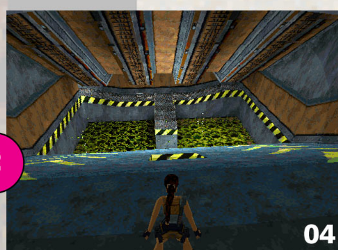
01



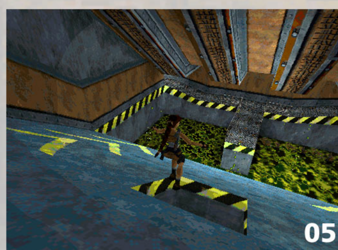
02



03



04



05



06



07

Уровень 6. Diving Area

Враги: Охранники, Рабочие, Водолазы, Огнеметчики, Доберманы.

В конце коридорчика (**01**) прыгайте на лестницу. Рычаг наверху остановит вентилятор под водой. Сплавайте за гранатами за вентилятором (зажгите спичку). Плывите обратно и вылезайте на платформу (рычагом на стене (**02**) откройте дверь). В конце коридорчика ждут пара охранников и маститый доберман. Прыгайте по платформам с кранами на другую сторону бассейна (**03**). Надо хвататься с краю платформы, чтобы не задеть крюки. Если упадете в воду можно выбраться обратно через маленькую дыру в полу в соседней комнатке. На другой стороне бассейна встречайте гостей и берите аптечку и спички. В соседней комнате увидите пологий спуск, заканчивающийся резервуаром с токсинами (**04**) (попадать туда не стоит).

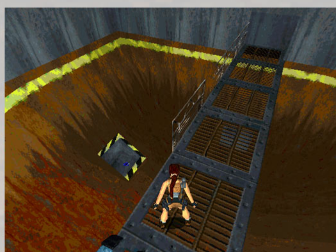
Секрет 1

Встаньте посередине платформы и скользите вниз — в небольшую дырку. (**05**) Возьмите Каменного Дракончика (**06**), вылезайте и скользите дальше. В конце прыгайте на платформу, отталкиваясь от самого края наклонной плоскости (**07**).

Налево и забирайтесь по высоченной лес-



тнице. Через дыру в полу комнаты виден спуск внизу. Повисните, спрыгивайте и скользите, в конце снова повиснув на руках. Дождитесь пока охранник отойдет, отпускайте руки и снова хватайтесь. Забирайтесь на платформу, выхватив узи. Увидите дверь с замком для синей карточки. Сама карточ-



ка лежит внизу, внутри дыры в стене. Прыгайте с разбега через пролом в перилах (напротив дыры) так, чтобы приземлиться чуть выше дыры и съехать в нее по стенке. Берите карточку, вылезайте в коридорчик к длинной лестнице и проделайте снова весь путь до двери с синим замком.

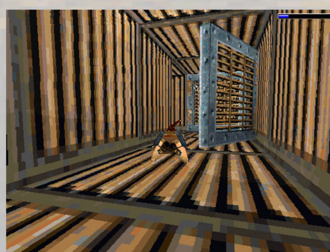
За дверью разберитесь с собаками — по паре Такс с каждого угла, причем, набрасываются они сразу все. Затем с левой стороны появится огнеметчик. Подстрелите его издалека, прежде чем он сделает из Лары хот-дог. Откройте дверь с колесиком на другом конце комнаты. В конце коридорчика — голодный рабочий с дубинкой. В подводном тоннельчике внизу патрулирует водолаз — надо выманить его в бассейн и расстрелять с суши. Ныряйте и, как только его



увидите, жмите END и плывите на сушу. Заберитесь на самую высокую ступеньку у двери и выпустите по водолазу пару очередей из Узи (можно удерживать камеру LOOK в нужном ракурсе). В конце тоннеля дерните



за рычаг и плывите в люк. Там нажмите на еще один рычаг (откроется какая-то дверь) и плывите дальше по тоннелю — при вашем приближении откроется второй люк-заслонка, напротив первого, который теперь закрыт. Налево и в бассейн. Вылезайте и бегите в предыдущую комнату, ко второй двери с колесиком. Дверь в конце ступенек те-



перь открыта. Расстреляйте троих в комнате, прикрывающих отлет вертолета (он все-таки улетит). В глубине комнаты — коридорчик с двумя кострами и двумя рычагами на стенах по бокам. Дерните за правый рычаг — погаснет ближний вечный огонь — бегите в центр коридорчика и проваливайтесь в люк. Взяв М-16, возвращайтесь обратно, пока огонь снова не загорелся. Теперь дерните за правый рычаг, прыгайте влево и нажимайте левый рычаг — погаснут оба костра. В конце коридорчика, не забыв перепрыгнуть через люк, берите микросхему



и возвращайтесь.

В комнате, где был убит водолаз, двигайте камень вдоль стены два раза — увидите панель для вашей микросхемы. Бегите в дверь по коридорчику, но ведите огонь, оставаясь в нем: подстрелите охранника вдалеке и по-



дождите огнеметчика слева. М-16 — хорошее подспорье.

Секрет 2

Бегите на противоположную сторону, к оранжевому баку — при приближении откроется потайная дверь с кнопкой внутри. Она откроет решетку с Зеленым Дракончиком в дне бассейна. Возьмите гарпуны на краю бассейна и ныряйте за драконом.

Выманите двоих из команды Кусто из тоннеля и расстреляйте их с берега из М-16. Снова плывите в тоннель. В конце вылезайте в единственном месте — на ступеньке перед выступом. Оттуда подстрелите двоих без дела слоняющихся рабочих — Лара попадет туда позже другим путем. Забирайтесь на выступ за спиной и нажимайте кнопку (откроется дверь в комнате с первым убитым водолазом). Спрыгивайте снова на ступенечку внизу и расстреляйте еще одного исследователя глубин. Глубоко внизу ржавеет желтая подводная лодка типа «ба-



тискаф» — можете полюбить ее глазами. Возвращайтесь в предыдущую комнату и разберитесь с двумя парнями с дубинами на берегу. М-16 быстро сделает из них хороших полицейских.

Возвращайтесь в соседнюю комнату и бегите в открывшуюся дверь. Дерните за рычаг — платформа с краном передвинется в центр бассейна. Перебирайтесь по ней на другую сторону, но не подходите к циркулярной пиле с красной карточкой. Плата на стене для второй микросхемы отключит пилу позже. Бегите в угол через ящики и нажмите кнопку — опустится часть вертолетной площадки. По пути туда подстрелите охран-

Владимир ПРЫГИН

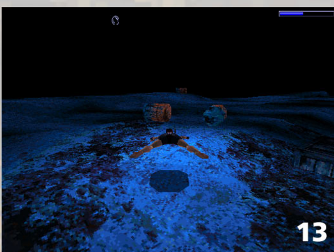


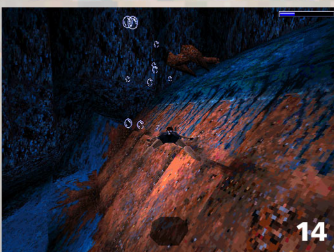














ника с ружьем, бродящего по периметру. В коридоре за дверью с колесиком вас ждут две собачки и мужикан с дубиной. Пол в центре комнаты опустился — прыгайте туда и бегите по коридорчику, приготовив Узи. Когда упадете в дырку в полу — завоет сирена. Слева на вас пойдет рабочий с дубиной, а справа, из-за колонны, выйдет огнеметчик (займитесь им в первую очередь). Из рабочего выпадет вторая микросхема. Замок с красной карточкой находится рядом на колонне. Выйти из комнаты можно через любую дверь (открываются при приближении). Сбегайте к пиле за красной карточкой и открывайте ей замок (**08**). Приготовьте М-16 для босса внизу (там очень тесно (**09**)). Бегите по коридорчику в комнату с батискафом, где вы раньше подстрелили двух рабочих, обыщите тела, возьмите ничьи гарпуны на берегу. Дальше по коридорчику, бредите по колено в воде до комнаты. Подстрелите поднимающихся к вам бригадира и его помощника и спускайтесь вниз.

Секрет 3

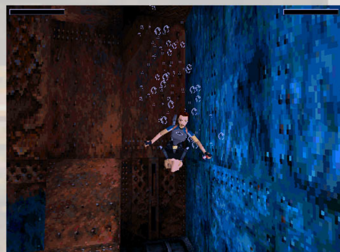
Перед тем как подойти к телу в центре и закончить уровень сбегайте к открытой дверке и возьмите Золотого Дракончика и кучу патронов.

Лара, расшвыривая свои ботинки по сторонам (**10**), переоденется в водолазный костюм (**11**) и как раз успеет зацепиться за погружающийся в бездну желтый батискаф... (**12**).

Уровень 7. 40 Fathoms

Враги: Акулы, Барракуды, Водолаз, Рабочие, Охранники.

После крушения батискафа вы оказываетесь где-то глубоко под водой. Кругом чернота, вверх плыть бесполезно, а вас уже заметила огромная акула. Первым делом надо найти воздух. Разворачивайтесь на 180 градусов и плывите вперед (**13**), чуть левее — наткнетесь на остов затонувшего судна (**14**), ищите якорь слева и ныряйте в дыру (**15**). В соседнем отсеке под обшивкой есть воздух — здесь можно отдышаться и сохраниться. Не останавливайтесь: акула преследует вас по пятам. Если убить ее гарпуном, появится другая. Ныряйте в следующую пробоину неправильной формы. Там в потолке отсека есть выбоина с коридором — плывите туда. Плывите дальше, пока не окажетесь в отсеке с люком в полу. Дергайте рычаг слева в углу на стене и плывите в люк.



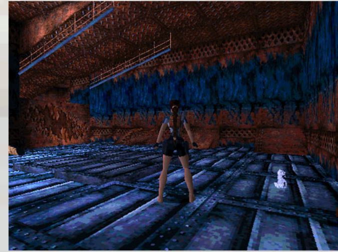
Тоннель приведет в комнату с ящиками. Плывите в тоннель под ящиками и дергайте за рычаг — комната осушится. Спрыгивайте и забирайтесь по ящикам в дыру в стене под



потолком. В соседней комнате подстрелите рабочего справа.

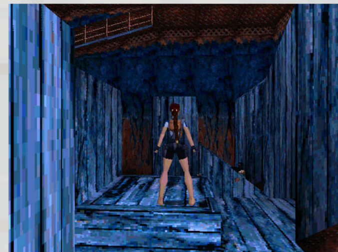
Секрет 1

Каменный дракончик лежит на полу прямо перед вами. Возьмите его, не наступая на ло-

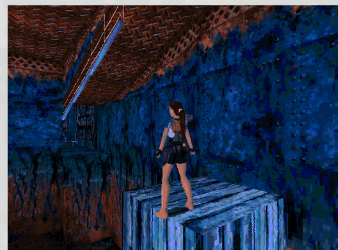


вушку-люк в центре комнаты.

Перепрыгните через люк — он сработает и откроется. Расстреляйте сверху двоих охранников. Спрыгивайте на верхний ящик и с



плоской платформы в центре комнаты прыгайте и цепляйтесь за колонну в другом кон-



це комнаты, у стены. С нее прыгайте в проход под потолком в левой стене.

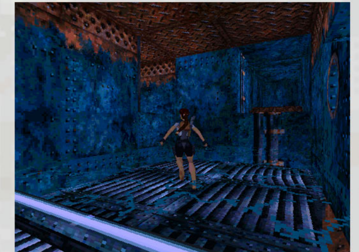
Секрет 2

Нажмите рычаг на стене слева при входе — на некоторое время откроется люк в откры-

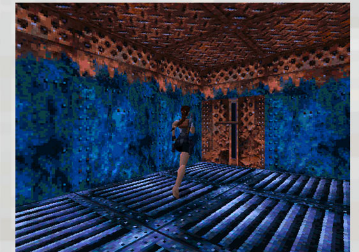


тое море. Бегите вперед, перепрыгивая через переборки на полу, когда упретесь в иллюминаторы (через них виден Зеленый Дракончик), поверните налево — увидите прямо перед собой открывшийся люк. Когда вы в него залезете он останется открытым насовсем. Прыгайте в воду и по тоннельчику плывите в открытое море за дракончиком, избегая по ходу всякую живность. Возвращайтесь тем же путем.

Ваша задача — отключить пламя в полу коридорчика, который ведет к выходу. Бегите в центральный темный коридор, поднимайтесь по лестнице и дергайте за рычаг — откроется дверка в конце самого правого коридорчика. Рычаг там отключает на время два ближних костра. Встаньте перед рычагом и сохранитесь (все последующие действия надо выполнять как можно быстрее). Дерните за рычаг, сальто назад, прыжок вправо — вы в дверном проеме. Спрыгивайте вниз и бегите к кострам, перепрыгивая через балки в полу. Рычаг в середине коридорчика с огнем откроет дверку рядом с люком, который вел в море. Прыжок влево от рычага и бегите к этой дверке. Не тратьте драгоценные секунды на то, чтобы подтягиваться — в оба дверных проема можно запрыги-



вать на бегу или прыжком влево или вправо соответственно. У второго рычага сохрани-



тесь. Он отключит вторую пару костров. Если первая пара уже снова будет работать, то тем же способом выбирайтесь из комнатки (они идентичны) и бегите нажимать первый рычаг — теперь все костры выключены (если нет — придется бегать от рычага к рычагу, пока вы этого не добьетесь). Теперь вопрос в том, успеете ли вы пробежать огненный коридор, пока костры снова не загорятся (Пару раз костры включались на последнем шаге Лары — не хватало буквально пол-секунды). Рычаг в конце открывает дверь.

Застрелите из пистолетов барракуду на мелководье. Здесь ваше время ограничено запасом воздуха в легких. Ныряйте в люк и дергайте рычаг на стене в верхней секции — он открывает люк в стене нижней секции (при этом люк в полу закрывается — подышать будет нечем). Жмите END и плывите в нижнюю секцию. За люком увидите второй рычаг — он открывает последний люк в потолке самой верхней секции. Секрет в том, чтобы на пути вниз «ввинчиваться» в проемы между секциями и люк в стене против часовой стрелки, а на пути вверх — по часовой стрелке соответственно. Ведь Лара имеет ограниченное количество степеней свободы под водой. Не надо стараться маневрировать на полном ходу, лучше остановиться, прицелиться в очередной проем и плыть дальше.

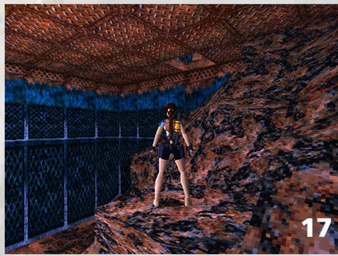
Секрет 3

Золотой Дракончик находится в нише рядом с рычагом, но за ним надо сплавать отдельно - если его тронуть, то в верхних секциях появится косяк из трех барракуд, которые сьедят остатки вашего здоровья по пути наверх. Давите END (разворот на 180 от рычага) и плывите обратно вверх на остатках воздуха. Отдышитесь и плывите за дракончиком (помните о трех зубастых карасях). Пока будете вылезать из воды они вас основательно подьедят — примите аптечку.

Бегите по коридору и прыгайте вниз. В комнате полно камней, спускайтесь в еще одну комнату ниже. Тяните ящик два раза на себя и запрыгивайте в проем в стене. Рычаг там вызывает небольшой камнепад. В комнате забирайтесь в дальнюю дырку в потолке с лесенкой (сама лесенка не работает — надо встать спиной к стене, прыгнуть и подтянуть-

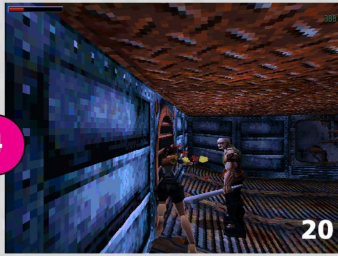
Владимир ПРЫГИН


16


17


18


19


20


21


22


23

ся). Залезайте по камням слева в проем в стене (**16**) (наклонные камни в центре ведут в дыру). Рычаг откроет дверку в стене в нижней комнате с камнями. Спрыгивайте вниз и забирайтесь во вторую дырку в потолке с лесенкой (**17**). Там, придерживаясь правой стены, залезайте на кучу камней. Забирайтесь в проем и дергайте за рычаг — услышите шум льющейся воды. Теперь спрыгивайте в нижнюю комнату с камнями и забирайтесь в открывшуюся дверку в стене (**18**).

Бегите по коридору и прыгайте в воду. Из подводного тоннеля внизу выплывает водолаз — встретьте его с гарпуном наизготовку (**19**). Когда с ним будет покончено, ныряйте в тоннель и в конце приготовьте Узи, прежде чем вылезать из воды. Наверху вас будут ждать бригадир с охранником. Первым делом убейте охранника с ружьецом, а затем подойдет и очередь сантехника (**20**). Дерните за рычаг на стене и бегите в коридор — выход с уровня.

Уровень 8. Wreck of the Maria Doria

Враги: Мурены, Акулы, Барракуды, Водолазы, Рабочие, Охранники.

В конце коридора нырните и вылезайте обратно — появится водолаз. Расстреляйте его с берега. Ныряйте в подводный тоннель, в конце вылезайте, берите аптечку, повисните и проваливайтесь вниз (**21**). На другом конце комнаты подстрелите охранника и рабочего. За камнем справа (**22**) будут еще два — вам надо задвинуть камни в тупичок впереди — откроются два прохода (**23**).

Секрет 1

Напротив камней, в темном углу комнаты, в потолке есть дыра. Там в коридоре вас встре-



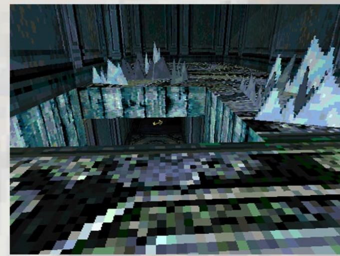
тит рабочий. В дыре в полу лежит Каменный Дракончик. Еще один рабочий поджидает вас, как только вы вылезете. Возвращайтесь.

Бегите в правый коридорчик. Приготовьте ружьишко и прыгайте в комнату. Сразу за вами спрыгнет здоровенный детина с дубиной, еще двое появятся из комнаты, из-за угла. Возьмите спички и аптечку. Бегите в комнату



и подстрелите рабочего на втором ярусе. В нише напротив, в углу комнаты увидите яму, с трех сторон окруженную стеклами. Обойдите ее с SHIFT и встаньте с противоположной стороны, где нет стекол. Прижмитесь спиной к стене и бегите в яму — окажетесь в





проходике, на уровень ниже. Возьмите ключ, прыгайте и подтягивайтесь обратно. Возвращайтесь к развилке с двумя коридорчиками и идите в левый. Вставьте ключ в замок (перепрыгните через стул). Нажмите кнопку на стене рядом — откроются двери напротив и оттуда выбежит рабочий. Нажмите кнопку



там — откроется дверка на втором ярусе, там, где бродил патрульный. Посмотрите налево — увидите замыкающий ключ. Его можно будет достать только если оставить створки дверей закрытыми. Снова нажмите кнопку на противоположной стене — двери закроются. Бегите в первую комнату, в тот угол, где был убит патрульный. Залезайте по трамплинчику на второй ярус и на руках идите до секции с трупом. Обыщите его и снова идите на руках дальше. Увидите второй замыкающий ключ в углу через пролет. Прыгайте с разбега и берите его.

Забирайтесь в дверку рядом с убитым. Первая дверь с колесиком — пустая комната. Открывайте вторую дверь с барашком. Повисните и спрыгивайте. Тяните и толкайте ящик под выключатель — он открывает дверь под потолком. По ящику на втором ярусе забирайтесь в дверь. Убейте охранника и в конце коридора двигайте ящик под рычаг (открывает дверь) — увидите ржавый ключ. Бегите к двери с замком и вставляйте ключ. Повисните и спрыгивайте на пол. Ставьте ящик в линию с другими. Забирайтесь и вытягивайте ящик второго яруса. Толкайте в глубину два раза следующий ящик — увидите кори-



дор. В комнате ловушка типа «гнилой пол». Прыгайте на дальнюю секцию пола, ждите, пока не сработают бочки за углом, и делайте шаг вперед (пол обваливается не сразу), либо пробегитесь по всем четырем ячейкам с возвращением в исходную точку, а затем перепрыгните.

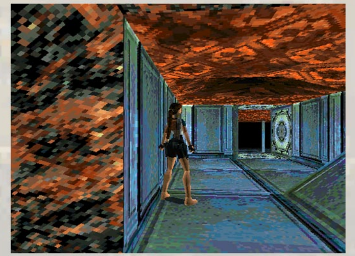
Секрет 2

Залезайте в дыру в потолке в углу, сразу же сальто назад (обратно вниз) и прыжок влево — мимо вас пронесется еще пара бочек. Берите Зеленого Дракончика в конце коридорчика.

Подстрелите охранника в следующей комнате слева. Прямо будет тупичок, а на стене - дверь. Спускайтесь на лодку внизу — рычаг



под водой на время откроет дверь наверху. Бегите в дверь и за ней дерните рычаг — она останется постоянно открытой. Идите в дверь рядом. Надо не давать Ларе соскальзывать, прыгая с одной наклонной плоскости на другую, до тех пор, пока люк внизу снова не закроется — тогда подтягивайтесь в проем в стене. Нажмите на рычаг — откроется потайная дверка в тупичке комнаты с лод-



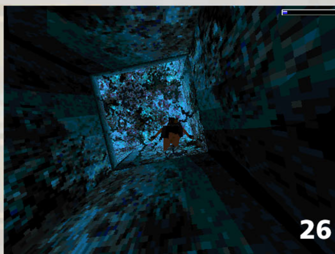
кой. Вы в огромной многоярусной комнате. В центре — огромный котлован с битым стеклом. Расправьтесь с двумя рабочими и охранником на ярус ниже и бегите к левой стене. Можно нажать на кнопочку (на время откроется дырка в полу вашего яруса по периметру), а можно просто спрыгнуть спиной вперед примерно в районе кнопочки, сделав при этом хватательное движение — окажетесь на ярусе с убитыми охранниками. Кнопка на стене осушит комнату с лодкой. В левом дальнем углу берите замыкающий ключ — на противоположной стене на время откроется люк обратно на верхний ярус. Подтягивайтесь и возвращайтесь в комнату с лодкой. Повисните и спрыгивайте на лодку. Открывайте дверь на дне комнаты и бегите по коридору. На развилке берите правее — к стеклянным дверям и первому замыкающему ключу. Возвращайтесь и бегите по левой ветке к люку в комнату (этим же путем надо бежать, чтобы закрыть стеклянные двери кнопкой, если вы забыли сделать это раньше). Разберитесь с двумя из ларца. Берите патроны, гарпуны и бегите в комнату, где начался уровень, когда вы упали и пробили пол.

В воде хватайте аптечку и зажгите спичку, чтобы не проплыть мимо рычага — он откроет дверку вверху. В комнате соображают на троих. В соседней комнате бегите к стене с кострами и отключайте их один за другим (начиная справа) тремя замыкающими ключами. Теперь забирайтесь по ящику наверх. Подстрелите рабочего и дерните за рычаг — комната в противоположной стороне наполнится водой. Прыгайте по поперечным дамбам-балкам на другой конец, отталкиваясь от самого края балок. Ныряйте и вылезайте в коридорчике. В конце коридора, на мели, приготовьте на завтрак барракуду. За выступом справа гарпуны. Оба выхода из комнаты ведут в одно большое помещение с иллюминаторами. Избавьтесь от рабочего и найдите на полу в одном из левых коридорчиков патроны. За дверью с колесиком нажмите на рычаг — на другой стороне на время откроется дверка в глубине. Там берите спички и заталкивайте ящик в стену — увидите переключатель, который открывает люк в море в полу в дальнем левом коридорчике.

Владимир ПРЫГИН


24


25

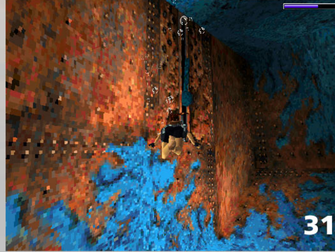

26


27


28


29


30


31

Встаньте спиной к люку в паре-тройке шагов от него. Сделав сальто назад в воду, начнете в правильном направлении. Перед этим немного подождите, чтобы стаи хищников собрались у люка (вам надо отвлечь их от ключа). Лавируйте между живностью (**24**) и плывите вправо, к иллюминаторам (**25**). Ключ лежит чуть ниже и левее, в центре водоема, на куче песка. Берите его и сохраняйтесь.

Секрет 3

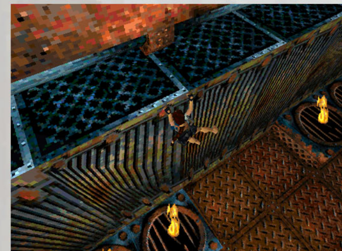
В конце тоннельчика, в пещерке, есть шахта в потолке в углу (**26**), ведущая в грот с Золотым Дракончиком (**27**). Отдышитесь и плывите обратно в люк. Он будет с правой стороны, в потолке.

Отпирайте дверь в одном из коридорчиков. В комнате дерните за рычаг — опустится люк в полу в центре помещения. Двигайте ящик к рычагу на балке (**28**) — он откроет люк в потолке предыдущей комнаты (**29**). Коридор приведет вас снова в многоярусную комнату, но теперь внизу вода, а стекла — по краям. Расстреляйте двоих на берегу и слезайте на нижний ярус через дырку в полу. Прыгайте в воду, два водолаза в моем случае просто примерзли к камням, отказываясь реагировать. За бочками на дне (**30**) в глубину уходит тоннель. Зажгите спичку и не обращайте внимания на барракуд и трех мурен. Коричневое отверстие после дырки в потолке (можете не останавливаться) — выход с уровня.

Уровень 9. Living Quarters

Враги: Барракуды, Гигантская Мурена, Водолазы, Рабочие, Охранники.

Рычаг на стене слева за аркой (31) откроет створки в потолке бассейна по ходу. Вылезайте и подстрелите мужикана. Дальше комната с поршнями. Забирайтесь по маленькой платформочке и перелезайте на другую сторону комнаты. Бегите по коридору до дыры в полу и спрыгивайте. Подстрелите рабочего и охранника в конце коридора, затем шагните вперед из коридора и сразу обратно — прокатятся бочки. Бегите налево и разделайтесь еще с одним кочегаром. С наклонной плоскости прыгайте через костры, хватаясь за щель в стене. На руках идите направо до



рычага — костры погаснут. Залезайте на выступ вверху слева. Еще один рычаг наверху изменит положение поршней. Прыгайте в дыру в полу — и вы снова в комнате с поршнями. Теперь по поршням можно допрыгать до другой стороны комнаты (похоже, что на первый поршень надо прыгать с разбега, отталкиваясь примерно за пол-шага от края платформы).

Секрет 1

С последнего поршня виден Каменный Дракончик на платформе справа. Удобнее взять его на обратном пути.

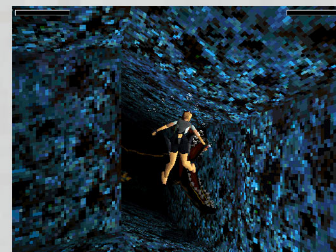
С последнего поршня прыгайте на платформу и подстрелите охранника. В конце коридора толкайте ящик три раза вперед — слева откроются дыра в полу и проход. Бегите в проход и толкайте другой ящик вперед, чтобы обе стороны дыры освободились. Прыгайте в дыру и снова дергайте за рычаг, управляющий поршнями. Возвращайтесь обратно вверх на платформу с ящиками и бегите в комнату с поршнями. С платформы прыгайте в нишу с дракончиком и берите его, оттуда прыгайте на ближайший поршень. Прыгайте дальше по поршням, а с пос-



леднего — на платформу с рычагом (комната с кострами заполнится водой). Спрыгивайте вниз, на платформу внизу, а затем на пол.



Рычаг на стене в затопленной комнате откроет дальнюю дверь. Сначала плывите к рычагу, отключившему костры, оттуда наверх и в дыру на поверхности — набрать побольше воздуха. Теперь обратно, в открывшуюся дверь — придется побороть водолаза. Бой состоит из следующих движений: вперед, неважно куда, водолаз преследует, затем резко END, стреляйте и плывите в обратную сторону (скорострельность у гарпуна низкая). На потолке резервуара есть закрытый люк и открытая дырка. Плывите в дырку и наберите воздуха. Плывите в пещеру. Зажгите спичку и держитесь левой стороны — справа на вас нападет гигантская мурена, но она не



достает до левой стенки. Рычаг откроет люк в потолке. Наверху подстрелите охранника, расхаживающего по балке под потолком. Рычаг открывает дверь в соседнюю комнату. Там вам надо добраться к рычагу в противоположном углу комнаты, в нише в стене.



Справа на стене рычаги — нажмите первый, прыгните влево, нажмите второй, END, прыгайте с разбега через проход на горизонтальные плацкартные полки, хватайтесь руками и ползите вправо, до ниши с рычагом. Торопитесь, если не хотите, чтобы тело Лары покрылось многочисленными стекольными порезами. Дерните за рычаг — секция второго яруса в предыдущей комнате опустится. Там становитесь вплотную к низкой наклонной платформе, лицом к ней. Сальто назад, прыжок вперед и хватайтесь руками — вы наверху. Прыгайте на балку с мертвым охранником. На противоположном конце комнаты двигайте ящик на себя. Теперь бегом, по диа-



гонали вокруг ящика и на руках, вдоль щели в стене. Подтягивайтесь и залезайте в коридор напротив. Далее двигайтесь по балкам к проему в стене. В коридоре на вас справа нападет рабочий.

Секрет 2

Бегите направо — увидите дыру в полу с Золотым Дракончиком #19. Но прыгать на стекла нельзя. Прыгните и подтянитесь на уро-



вень выше и увидите гнилой пол. Встаньте на него и упадете вниз рядом с дракончиком, потеряв минимум здоровья. Берите дракончика, шагом подойдите к краю ямы и вылезайте.

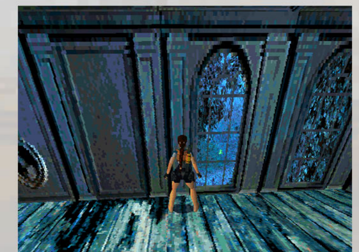
Теперь возвращайтесь к месту, где лежит убитый рабочий и бегите по другому кори-



дору. Скользите вниз, к иллюминаторам, но в конце прыгните вперед — там, где вы остановитесь, гнилой пол.

Секрет 3

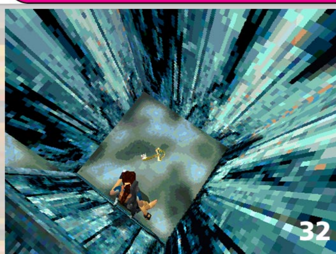
Посмотрите в иллюминаторы и увидите Зеленого Дракончика. Бегите дальше по кори-



дору и, стоя по колено в воде, расстреляйте двух щук. Ныряйте и берите Дракончика.

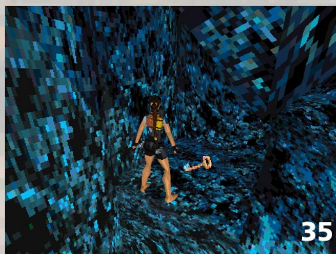
Бегите дальше — в секцию с наклонным полом. Наклонные призмы легко пропрыгиваются. В правом дальнем углу комнаты прыгайте от стены на косой-кривой-длинный выступ перед вами и двигайтесь на руках вправо. Подтягивайтесь, бегите вперед и

Владимир ПРЫГИН

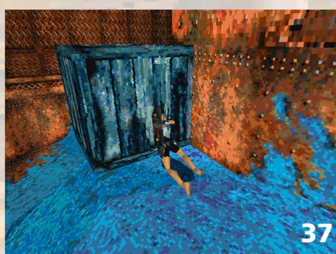

32

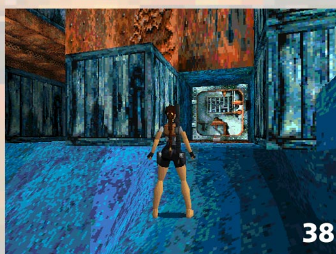

33


34


35


36


37


38

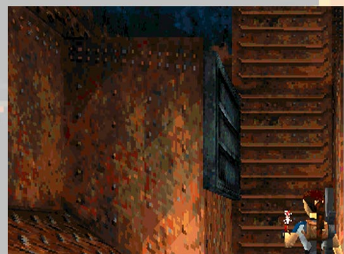

39

вниз по коридору. В комнате со стульями подстрелите охранника на лестнице справа и бегите вверх по ней. С балкона следующей комнаты Лара должна послать воздушный поцелуй охраннику внизу слева. В конце балкона тяните ящик на себя один раз — за ним откроется проход в Театр, но попасть туда можно только спрыгнув с балкона, что вы и сделаете. Внизу разберитесь еще с двумя мужланами слева. Прыгайте в пустой котлован и выдвиньте ящик на себя. Под ящиком-то ключ лежит (**32**)! Залезайте на ящик и попрощайтесь с крутым парнем, появившемся сверху. Выбирайтесь из котлована и бегите по проходу в театр. Для начала забегите за угол чуть дальше двери с замком и расправьтесь с театралом слева. Теперь открывайте дверь и бегите по правой дорожке. К вам по лестнице начнет подниматься верзила-вышибала. Подарите ему бесплатный билет под названием М-16. В ложе в правой стене, наверху еще двое ценителей искусства. Одного можно снять с земли, а другой покажется только когда вы запрыгните из амфитеатра в ложу. Нажмите на кнопку — откроется часть сцены. Сразу за кулисами ожидайте очередного заядлого театрала — дайте ему автограф и зажгите спичку. В конце коридора тяните ящик на себя один раз и забирайтесь по нему в проем в стене слева. Прыгайте через яму с битой стеклотарой и жмите кнопку — котлован, где лежал ключ, заполнится водой. Бегите туда и по пути подстрелите еще одного опоздавшего на представление зрителя. Плывите через котлован к проему в стене — уровень закончен.

Уровень 10. The Deck

Враги: Барракуды, Огнеметчики, Рабочие, Охранники.

Подстрелите огнеметчика и его напарника рабочего справа (**33**). На другой стороне здания (правое крыло) найдете гранатомет у стены (**34**). Бегите обратно и прыгайте в воду через окно. Вылезайте на маленькую платформочке слева, пока две местные барракуды вам чего-нибудь не откусили. С платформы расстреляйте рыб из пистолетов и бегите вдоль стены в противоположный угол водоема за ключом (**35**) (платформы не скользят). Ныряйте налево, в подводный тоннель (**36**). В конце, на поверхности, ожидает рабочий. Бегите направо и подстрелите огнеметчика на такой же платформе. За углом здания — ящики. Задача — сдвинуть нижний ящик из двух стоящих друг на друге. Двигайте одиночный ящик к двум остальным, толкайте верхний на платформу впереди. Отодвигайте первый ящик максимально далеко от остальных (**37**), а затем отодвигайте ящик, который был нижним и отпирайте дверь (**38**). Ныряйте и ищите рычаг на правой стене, на повороте шахты (**39**). Откроется заслонка над лестницей. Бегите обратно к убитому недавно огнеметчику, по пути подстрелив одного типа, и падайте в люк рядом. В



конце коридора над лестницей — рычаг (заслонки нет). Котлован с подводным рычагом осушится — снова бегите туда и тяните на себя ящик внизу. Бегите по коридору на берег водоема. Плывите налево и, как можно быстрее, пока до вас не добрались два водолаза, вылезайте у первой длинной платформы-причала. Из-за ящиков выбежит рабочий — расстреляйте его, а затем и двух водолазов.

Секрет 1

Слева от желтой лодки, в глубине, в водорос-

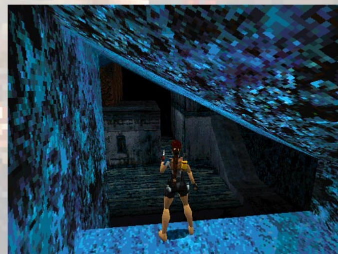


лях лежит Каменный Дракончик. Нырните и поднимайтесь на поверхность.

Левее колонны с водорослями, за подводными скалами слева увидите пещерку в стене



внизу. Там, увернувшись от трески, вылезайте на берегу. Убейте рабочего и на развилке бегите прямо. Возьмите и примите аптечку, чтобы здоровье было максимальным, увидите дырку в полу. Повисните на руках и прыгайте на верхний ящик в лодке — потеряйте почти все здоровье. Взяв гарпуны и ключ, оставайтесь в лодке. Увидите акул — двух рядом, а одну в глубине, в районе подводной колонны. Расстреляйте двух из пистолетов, а третьей подарите на память гарпун-зубочистку. Снова ныряйте в подводную пещерку с барракудой и выныривайте на берегу, только теперь на развилке в коридоре бегите налево и забирайтесь по выступам на самый верх пещеры, а оттуда — на верхний (четвер-



тый) уровень здания, на первом уровне которого вы начали игру. Подстрелите рабочих по периметру, поизучайте закрытые двери — они еще понадобятся. Прыгайте на уровень ниже, с бассейном. Подстрелите охранников и ручную барракуду в пруду. Обегите здание — на камне (правое крыло) лежат патроны для Узей. Как только вы залезете в пруд появится огнеметчик и начнет шмалять огнем по воде — как ни странно, это нанесит-таки урон здоровью. Быстро выбирайтесь из бассейна и отбегайте подальше, а уже издалека расстреливайте его сколько угодно.

Секрет 2

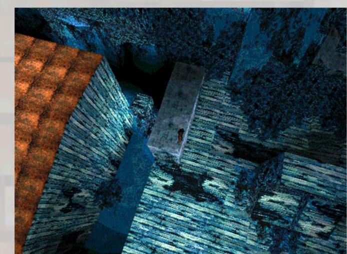


В бассейне подплывите к белой дверке — она начнет открываться - сразу разворачивайтесь и вылезайте на берег. Отсюда расстреляйте появившегося водолаза #25,26 и



возьмите Золотого Дракончика в глубине тоннельчика.

Прыгайте еще на один уровень ниже (левое и правое крыло теперь не соединяются, но в каждом крыле теперь есть по ящику, с которого можно залезть на уровень с бассейном). В левом крыле за ящиком лежат патроны для Монстра-16, но их охраняет тип с ружьем. Спрыгивайте в правое крыло уровня и залезайте на высокое образование из камней в центре нижнего уровня. Оттуда — на высокую прямоугольную платформу на



краю крыши. Оглядитесь: внизу увидите ящики, которые недавно двигали, а справа, в нише с битым стеклом, лежит зеленый дракончик — время взять его еще будет. Прыгайте через пропасть на оранжевую крышу здания с пропеллером. Бегите вперед, до края — внизу увидите трещину. Повисните и отпусти-



те руки #30, снова схватившись уже за край



трещины — двигайтесь на руках влево и подтягивайтесь на платформу-тропинку. В конце платформы, через проход, увидите пещеру. Прыгайте с разбега и подтягивайтесь. В пещере, в светлой комнате, запрыгните наверх на платформочку, а с нее прыгайте дальше вперед. Тоннель приведет к склону скалы, на который можно забраться, прыгая по диагонали по плоским тумбам (начиная с левого края). Вверху сохранитесь и подстрелите из гранатомета пару рабочих. На выходе прыгайте через пропасть на ближайшую крышу, бегите налево, на парапет вокруг соседней оранжевой крыши. Проваливайтесь вниз в люк — еще один рабочий. Возьмите патроны, выдвиньте ящик из стены в конце коридора и дерните за рычаг — одна из две-

Владимир ПРЫГИН

















рей на верхнем уровне здания откроется. Дверь на выход откроется при вашем приближении. Бегите к открывшейся двери, возьмите спички и отоприте еще одну дверь внутри ключом из лодки. Во второй комнате гнилой пол в два ряда — бегите по одной стороне к кнопке в глубине, а возвращайтесь по другой. Откроется последняя дверь. По пути улыбнитесь рабочему. Продвигайтесь по пещере наверх и прыгайте через дырку в полу на крышу здания — там лежит последний ключ от двери выхода с уровня. По крышам спускайтесь на платформу, откуда был виден Зеленый Дракончик (**40**).

Секрет 3

Прыгайте чуть левее стекол и хватайтесь руками за щель (**41**). Двигайтесь на руках вправо, подтягивайтесь, идите шагом по стеклам и берите Зеленого Дракончика. Развернитесь, встаньте прямо перед самыми стеклами и прыгайте оттуда вперед — потеряете минимум здоровья.

Спускайтесь вниз, через окно и подводный тоннель, к трем уже знакомым ящикам — там вас ожидает горячая парочка огнеметчиков. Расстреляйте их из Монстра-16 или гранатомета. Бегите вокруг здания, к закрытой двери напротив большого винта-пропеллера, рядом с озерком (**42**). Отпирайте дверь и берите внутри первый артефакт Seraph (**43**) — уровень закончен, а Лара отправляется на самолете на Тибет.

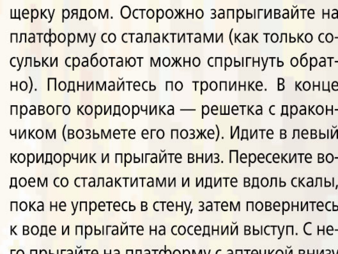
Уровень 11. Tibetan Foothills

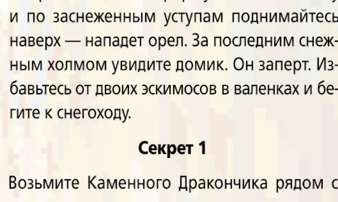
Враги: Орлы, Снежные Барсы (Леопарды), Наемники в валенках.

Подстрелите орла. В конце тропинки бегите направо и вниз по снежному склону. На бегу перепрыгивайте снежки (**44**) и переждите второй косяк снежков в нише в стене слева. В пещере прыгайте с выступа по диагонали направо (**45**) через хрупкую стену (отталкиваясь за шаг-два от края). Как только коснетесь склона прыгайте снова и, пока в воздухе, держите курсор вправо — траектория Лары изменится и она приземлится на площадке справа рядом с проемом в стене (**46**). На вершине скалы (внизу виден домик со снегоходом) подбейте пару орлов, повисните, падайте (**47**) и скользите вниз. Хватайтесь руками в конце и снова падайте. Бегите в пе-



щерку рядом. Осторожно запрыгивайте на платформу со сталактитами (как только сосульки сработают можно спрыгнуть обратно). Поднимайтесь по тропинке. В конце правого коридорчика — решетка с дракончиком (возьмете его позже). Идите в левый коридорчик и прыгайте вниз. Пересеките водоем со сталактитами и идите вдоль скалы, пока не упретесь в стену, затем повернитесь к воде и прыгайте на соседний выступ. С него прыгайте на платформу с аптечкой внизу и по заснеженным уступам поднимайтесь наверх — нападет орел. За последним снежным холмом увидите домик. Он заперт. Избавьтесь от двоих эскимосов в валенках и бегите к снегоходу.





Секрет 1

Возьмите Каменного Дракончика рядом с решеткой в заснеженной скале.

Разворачивайте снегоход и в тоннель. Сбей-



те наемника за поворотом. На круглой полянке с трамплинами по периметру надо, прыгая с трамплина на трамплин, добраться до проема в стене, который закрывает каменная плита. Газуйте по CTRL и тормозите курсором вниз, чтобы не свалиться. Газовать лучше перед самым прыжком, иначе снегоход становится неуправляемым. Причем, он может разбиваться, отражаясь на здоровье Лары, и даже взрываться. Прыгайте с трамплина в центре — свалитесь за небольшими трамплинчиками впереди. Дальше по окружности найдете длинный трамплин — и так



далее. В проем с плитой цельтесь чуть левее, между стеной и плитой. В тоннеле прыгайте через пропасть с левого трамплина (правый



— для обратного пути). Налево, на развилке



перед пропастью остановитесь и слезайте. Бегите направо вдоль стены. В конце возьмите пачку гранат и дерните рычаг наверху



лестницы — откроется дверка на вашем пути. Внизу ждут двое наемников. Садитесь на снегоход и прыгайте через пропасть. Поезжайте вниз через открывшуюся дверь, раздавите эскимоса на мосту и еще двоих в пещере на другом конце. Слезайте и бегите к большому трамплину.



Секрет 2

Прыгайте на платформу справа и берите Зеленого Дракончика. Как только прыгните об-



ратно, на вас нападут два леопарда.



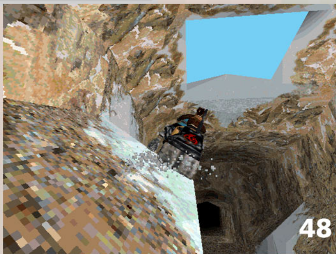
Бегите к снегоступу, разгоняйтесь и прыгайте



с большого трамплина. В пещере на повороте держитесь ближе к пропасти, чтобы не попасть под снежные хлопья. В углу слезайте и бегите в ближайшую пещеру — там слева дверка с рычагом. За дверкой — тропинка. Увидите лестницу, которая заканчивается пещерой внизу. Прыгать через пропасть — занятие для смертников, поэтому бегите к месту, где сработал снегопад и прыгайте на наклонную плоскость над лестницей. Скользите, хватайтесь и спускайтесь вниз в пещеру. Берите ключ и прыгайте в дыру в полу. За хрупкой стеной стоит наемник. Рычаг откроет дверку (осторожнее с сосульками). Теперь вы в котловане большого трамплина. Повисните, спрыгните, а затем бегите к ближайшей лестнице, в яму — возьмите пачку гранат. Вылезете — три леопарда. Бегите к дальней лестнице и забирайтесь на нее по выступам справа. Залезайте наверх и бегите к повороту, где сработала снежная ловушка. Прыгайте мимо лестницы, на плоскую платформу через пролет и подтягивайтесь.

Езжайте в глубину пещеры. Увидите замерзшее озеро. Отоприте замок и перекидной мостик соединит два края озера. На той стороне слезайте и пробегитесь вдоль стены, чтобы сработали все снежные ловушки. Са-

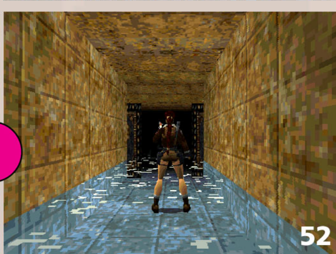
Владимир **ПРЫГИН**


48


49


50


51


52


53


54


55

дитесь на снегоход и поезжайте дальше — за вами случится обвал. Прыгайте через пропасть и снова выезжайте на озеро. В центре лежит ключ от домика, но при приближении к нему прикатит мужикан на снегокате с автоматами. Выбейте его из седла Монстром-16 и можете немного побаловаться с его машиной, но она не годится для прыжка через трамплин. Садитесь на свой снегокат и проделайте всю дорогу обратно до домика. Только через пропасть в пещере с каменной плитой надо прыгать через левый трамплин (как говорилось выше), а перед самой плитой бегите в проходик справа и расправьтесь с двумя леопардами сзади. Садитесь на свой БМВ и езжайте снова в этот проходик. Сохранитесь — можно разбиться — и прыгайте вниз, желательно коснуться трамплина. Снегоход придется оставить у самого первого трамплина в ближайшей к домику пещере — дальше не проедете. Бегите в домик. Возьмите патроны для М-16, Узи и аптечку и дерните за рычаг — откроется дверка в скале рядом. Не успеете обернуться — два спецназовца уже входят в дверь. 4-5 выстрелов из гранатомета будет достаточно даже для таких крутых ребят. Бегите в дверку в скале с М-16 наготове. Внизу выбейте из седла очередного всадника на снегокате с автоматами и позаимствуйте его машину. Тяжелый снегоход через пропасть не перелетит — объезжайте ее по наклонному бордюру слева, хорошенько газанув (**48**). Остановитесь.

Секрет 3

Спуститесь назад в пропасть по лестнице и увидите Золотого Дракончика внизу. Коснетесь земли — прыгайте влево, иначе вас настигнут две группы валунов. Берите дракончика, кучу патронов и поднимайтесь обратно по лестнице.

На выезде возьмите влево и подождите, пока снизу не примчатся двое на самокатах. Расстреляйте их, не покидая седло, и мчитесь вниз. В дальней стене под скалой толкайте камень вперед и приготовьте М-16 — двое жаждут получить свое. Езжайте внутрь и спешивайтесь у края обрыва. Подстрелите охранника внизу справа, но на его платформе делать нечего. Садитесь на железного ослика и прыгайте с обрыва в воду, придерживая его за ушки — он взорвется, а Лара благополучно упадет в воду рядом. Вылезайте на маленькой платформочке. Коридорчик в глубине ведет на следующий уровень.

Уровень 12. Barkhang Monastery

Враги: Орлы, Вороны, Наемники.

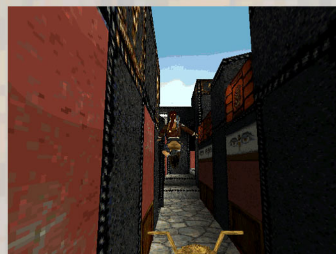
Друзья: Монахи (с копьями), Священники.

Внимание: *Проблемы будут, если Лара хотя бы раз выстрелит в Монаха — все друзья становятся врагами, а бегают они быстро. Автор понял это слишком поздно, поэтому на некоторых скриншотах вы увидите Лару, стреляющую в монахов.*

У входа в монастырь наблюдайте за поединком наемников и монахов — монахи победят. Вверх по лестнице на стене. Наверху подстрелите ворона и забирайтесь в проем. Подстрелите еще одного и прыгайте на наклонный камень справа, к зданию — соскальзывайте налево и хватайтесь за щель (**49**). На руках двигайтесь к зданию, подтягивайтесь и прыгайте на балкон. Разбейте окно и бегите в коридор. Осторожно, монах! В комнату справа через окно ввалится наемник. Берите гранаты на балконе. Обратно и в первую комнату слева — за вами ввалится наемник и начнет драться с монахом. Вверх по лестнице комната со статуей. Осторожно — монах-патрульный. В конце балкона прыгайте в дыру в полу и уворачивайтесь от камня (**50**). За коридорчиком еще один камень слева. Берите спички и прыгайте в бассейн слева. Плывите вдоль стенок, чтобы не засосало на дно, в проем в стене (**51**). Вылезайте и прыгайте в колодец. Зажгите спичку, встаньте как можно ближе к двери с острыми краями и в открытом положении нажмите END — Лара пройдет дверь невредимой_(**52**). Еще две двери. Наверх по лестнице (осторожно, монах!). В темноте подстрелите наемника из гранатомета. Зажгите спичку — костры в полу загорятся когда вы возьмете Молитвенный брусочек в углу (**53**). Встаньте вплотную к правой стене и прыгайте через первый ряд костров. Прыжок влево и затем — вперед, через второй ряд. В комнате рядом за ящиками — выход. Возвращайтесь в комнату со статуей, помогите монаху добить наемника и берите ключ на балкончике в центре (**54**). Возвращайтесь на первый этаж, и отпирайте дверь в конце коридора в комнату со статуей. Увидите троих шао-линьцев. Бегите в дальний угол комнаты. Слева выбежит толпа наемников и сцепится с монахами насмерть. Выживших врагов добейте сами.



Перепрыгните через меч в коридоре в первой двери справа от входа и бегите в левую



комнату (осторожно, монах!). Берите ключ (**55**) и отпирайте дверь в комнате с разбитым наемником окном. Внутри возьмите второй



ключ. Открывайте дверь в комнате с дисками. Костры в полу наверху отключаются рычагом за аркой со львами. Пропрыгайте через костры и сохранитесь. Во дворике слева прогуливаются монахи. Появится и группа



наемников — забирайтесь по лестнице на стену и контролируйте битву сверху. Слезайте — рычаг открывает два люка в полу. Берите два брюлика с витрины и выбирайтесь наверх. Дальше по проходу с кострами — пара статуй и коробочка на стене для первого



кристалла. Звездообразная дверь откроется. Тягайте ящик на себя и берите еще один Молитвенный брусок в комнате. Возвращайтесь



в комнату со статуей и бегите во вторую дверь справа. Поднимайтесь по лестнице и прыгайте вперед на плечо статуи. Забирайтесь на руку статуи и прыгайте на голову (из-за костра начинать разбег надо у правого края). Оттуда — на другую руку, и примените второй кристалл в нише в стене — откроется люк под постаментом. Прыгайте обратно на статую и спускайтесь в проход за ней.

Секрет 1

В коридорчике за статуей, в нише в ее спине лежит Золотой Дракончик.



В комнате слева надо будет вставить все пять Молитвенных брусочков в пазы. Бегите в коридор справа от статуи и в первую комнату справа — с кучей ящиков (осторожно, монах!). Под средним ящиком прямо перед вами лежат патроны для пистолетов-автоматов. Под левым ящиком сверху — гарпуны. Отодвигайте нижние ящики в глубину комнаты два раза и берите патроны. Второй двигайте к стене, откуда вы вошли, через проем между бочками. Двигайте первый ящик обратно на его место, а ящик у стены — на себя, он закроет вход. Стоя на дорожке из ящиков, можно отодвинуть верхний и взять гарпуны. Снова отодвиньте нижний от входа и возвращайтесь в коридор.



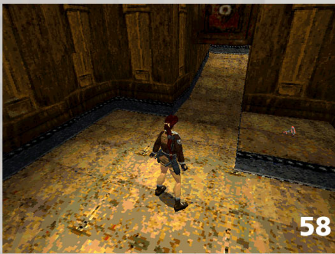
Секрет 2

Бегите дальше по коридору в первый проход слева (в конце коридора бродят два монаха). Увидите комнату с бассейном и монахом. В нише в стене бассейна берите Каменного Дракончика. Возвращайтесь в коридор.

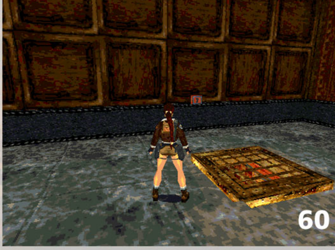
Владимир ПРЫГИН


56


57


58


59


60


61


62


63

Под фундаментом статуи прыгайте в люк. Рычаг на окне в комнате с бассейном откроет дверку в комнату. Двигайте ящик в ручей, чтобы перекрыть воду. Соскальзывайте, хватайтесь и спрыгивайте в пустой бассейн. Отодвиньте ящик и возьмите третий Молитвенный брусок. Возвращайтесь в коридор по лестнице.

В конце коридора, где разгуливают монахи, поверните налево, в тоннельчик. Сделав пару шагов, развернитесь и наблюдайте битву титанов. Бегите дальше — при вашем приближении костер погаснет (не стойте на поле с ним — он загорится) (**56**). Перед костром в противофазе болтаются половинки груши. Встаньте за полтора шага от края, чуть правее центра, и прыгайте в яму. В конце коридорчика развернитесь и подтягивайтесь. На краю ямы вы в безопасности (**57**). Теперь повторите тоже самое, но еще с острым диском. На другом конце вылезайте — за острым диском комната с ключом (**58**).

Секрет 3

Перебегайте по нишам в коридорчике с диском в предыдущей комнате, в конце — две двери-мясорубки. За второй лежит Зеленый Дракончик и куча патронов для Монстра-16 (**59**). Возвращайтесь тем же путем.

Коридорчик приведет в комнату со статуей. Отпирайте люк в полу, недалеко от входа в комнату, слева (**60**). В комнате на другом конце увидите монаха и дверь, с рычагом. За дверью двое наемников. Стравите с ними монаха и закройте за ними дверь. В комнате рядом — ущелье. В конце обойдите кучу камней слева и и залезайте в проем в стене (**61**). Наверху, по пути к перекидному мостику, подстрелите ворона и наемника на другой стороне моста (**62**). Тропинка за мостиком приведет к зданию с монахом. Забирайтесь по платформам на правой стене, прыгайте на крышу (**63**) и проваливайтесь в люк. берите четвертый Молитвенный брусок. Перед зданием дерутся наемник и монах. Возвра-





щайтесь через ущелье к дверям в комнату со статуей и добивайте наемников (при входе в здание подстрелите еще двоих из М-16).



Бегите в комнату с ящиками, в проход с люком-ловушкой. Бегите через люк и хватайтесь за лестницу, когда будете падать. На бегу расстреливайте окно в конце коридора слева — вам в затылок дышат четверо наемников — и падайте вниз, к трем монахам. Откройте ворота рычагом на стене и стравите их. Наверх, по лестнице, и берите последний Молитвенный брусок. Добейте наемников (можно просто убежать от них, но быстро). Возвращайтесь в комнату слева от статуи и вставляйте в пазы все пять брусочков. За открывшейся дверью вставьте артефакт Seraph и бегите в последнюю дверь - выход с уровня.

Уровень 13. Catacombs of the Talion

Враги: Йети, Леопарды, Наемники, Барракуды.

Придерживаясь правого края идите через



мостик — сверху падают сосульки. В следую-



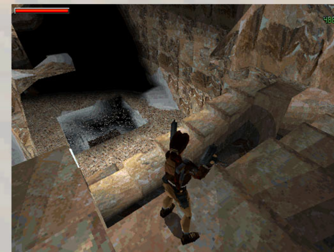
щей комнате поверните налево и идите к стене с щелью.

Секрет 1

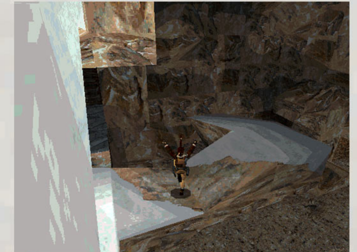


Хватайтесь за щель и идите на руках вправо. Подтягивайтесь и берите Каменного Дракончика и спички. Возвращайтесь тем же путем.

Спускайтесь по лестнице вниз, в логово йети, и в конце сделайте сальто назад, чтобы перепрыгнуть через него и приземлиться с Узи



наготове. Внизу нажмите на рычаг — откроется дверь наверху. Поднимайтесь по лестнице и скользите по наклонной плоскости, прыгая в конце и хватаясь руками за выступ. Подстрелите леопарда и спускайтесь по лестнице. Как только вы сойдете с лестницы, сверху появятся два наемника. Разделавшись с ними, разберитесь с парой леопардов у



пруда. Идите в проход в правом дальнем уг-



лу комнаты и берите аптечку. Возвращайтесь на лестницу, обыщите трупы и бегите по нак-



лонной плоскости к снежкам. Когда они начнут катиться — делайте сальто назад, на платформу с клеткой, в которой лежит первая маска. Оттуда можно допрыгнуть до поперечной платформы внизу впереди. Бегите по хрупкому полу и в конце запрыгивайте на лестницу (внизу шипы). Залезайте и с самого верха лестницы делайте сальто назад, на платформу с рычагом. Дерните за рычаг — откроется клетка и осушится пруд. Берите маску и спускайтесь к пруду. В тоннельчике внизу зажгите спичку и перепрыгните через шипы. Вставьте маску в паз перед решеткой, и она откроется. Бегите вперед к снежкам, и, когда они покатятся, залезайте на левый край прохода. Разворачивайтесь: к вам приближаются четыре леопарда. Бегите в дальний правый угол комнаты и поднимайтесь по лестнице (внизу дверь, которую открывает вторая маска). Берите гранаты и возвращайтесь. С плоского выступа с разбега прыгайте в пещеру в стене. Спрыгивайте вниз и разберитесь с парой леопардов. Когда подойдете к замерзшему озерку (внизу колотушка для гонга, ее можно достать только на следующем уровне) — на вас набросятся еще два, а под аркой справа поджидают еще двое. За аркой поднимайтесь по выступу слева и ныряйте в воду. Берите вторую маску и возвращайтесь. На обратном пути ожидайте двоих наемников. Бегите к двери в комнате со снежками и открывайте ее.

Внутри абсолютная темнота. Внизу, запертые в клетках, сидят четыре йети. Бегите налево, к решеткам и прыгайте по маленьким платформочкам два раза. Дерните рычаг на стене — все решетки откроются и в комнате станет светлее. Через пару мгновений и йети доберутся до вас (один сзади). Лучше использовать гранатомет — достаточно одного выстрела. Двигайте камень из дальнего левого угла в проход под ближней к нему решеткой. Если этого не сделать, то решетки закроются, и вы окажетесь в ловушке. Бегите внутрь и нажимайте рычаг — откроется дверь в пещере, где вы уже были. Берите гранаты у ближ-

Владимир **ПРЫГИН**


64


65


66


67


68


69


70


71

ней решетки. Спуститесь вниз и пошарьте по клеткам — найдете гранаты, патроны и аптечки. Поднимайтесь. На выходе из комнаты вас ждут трое наемников. Бегите к открывшейся двери в пещере. Сразу после второго пролета веревочного мостика поверните налево и встаньте на платформу — мимо пронесутся снежки. С мостика прыгайте на вертикальную веревочную лестницу. Ныряйте в воду и сразу вылезайте на берег. Расстреляйте барракуд с берега и плывите в соседнюю комнату. Вылезайте и бегите по тропинке вдоль стены до конца, постреливая в мороженых барракуд.

Секрет 2

В конце тропинки развернитесь и увидите конец лестницы на стене (**64**). Прыгайте с разбега и поднимайтесь наверх. Оттуда делайте сальто назад и берите Зеленого Дракончика. Спускайтесь и плывите дальше.

Вылезайте у больших дверей и развернитесь. Запрыгивайте на выступ в воде, а с него прыгайте с разбега на свисающий конец лестницы (**65**). Наверху делайте сальто назад, на платформу с рычагом. Рычаг открывает двери внизу (**66**). Спускайтесь и подстрелите леопарда в пещере. Нажмите на рычаг — откроются двери в верху лестницы в комнате со снежками. Повисните на выступе, между стеной и висящей посудиной с огнем и спрыгните. Возвращайтесь в комнату со снежками и бегите к открывшимся дверям. Подходите смело — снежки не сработают. Внизу, в темноте лежит аптечка и рожок для М-16 с четырьмя леопардами в придачу, так что лучше туда не падать. Прыгайте с разбега на снежный склон со снежками впереди и подтягивайтесь. Прыгайте по направлению к снежкам впереди и сразу сальто назад или скользите вниз, а затем прыжок вправо — они скатятся мимо Лары. Аналогично можно обезвредить снежки на узком склоне слева — они пробьют тонкую стенку в снегу (**67**). Бегите в образовавшуюся комнату и становитесь на левую пластину в полу (**68**) — впереди на время откроется дверь. Прыгайте к двери и залезайте в комнату с шипами.

Секрет 3

Поднимитесь по замаскированной лестнице на стене слева и возьмите Золотого Дракончика (**69**). Прыгайте обратно в комнату с шипами.

Две двери, расположенные друг напротив друга, должны быть открыты для того, чтобы Лара закончила уровень. Встаньте перед дверью в комнату с пластинами в полу — она на время откроется. Теперь надо двигаться очень (даже слишком) быстро и четко. Прыгайте вперед, на слегка засыпанную снегом часть пола перед снежками, снова вперед, через снежки, на пластину в полу (откроется дальняя дверь), разворот (END), три прыжка — и вы снова в комнате с шипами (дверь как раз закроется и скроет Лару из вида). Не теряйте ни секунды — бегом до второй двери и с края прыгайте на лестницу, иначе упадете и разобьетесь. Если дверь не закрылась у Лары перед носом, то внизу вы найдете тоннель (**70**) — выход с уровня.

Уровень 14. Ice Palace (Продолжение предыдущего)

Враги: Йети, Белые Тигры, Барракуды, Монстр Талиона.

Постреляйте по колоколу — дверь откроется. Йети в следующей комнате пока в клетке (**71**). В полу комнаты вмонтированы трамплины — надо пользоваться ими очень осторожно, может стоить Ларе жизни. Бегите в правый угол комнаты, за пустой клеткой, к маленькому трамплину — Лара подпрыгнет и приземлится на втором ярусе. Возьмите аптечку и прыгайте вниз. Прыгайте на центральный трамплин, приземляйтесь на платформе вверху (в полете нажимайте клавишу «вперед») и берите патроны для Узи. Рычаг опустит клетку с йети и они освободятся. Хватайтесь за край платформы, на которую



приземлились, и спрыгивайте вниз. Уничтожьте йети и бегите в длинную клетку справа. В конце коридора еще один йети. Рычаг опустит откидную платформу наверху. Беги-



те обратно в длинную клетку.

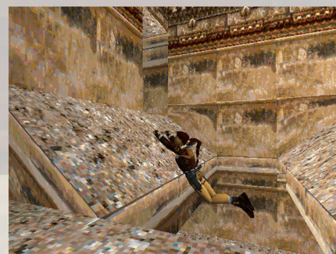
Секрет 1

Второй от угла камень в стене длинной клетки (со стороны входа) выдвигается. Внутри увидите комнату с Золотым Дракончиком на дальней стене. Какие будут идеи? На самом



деле надо спрыгнуть прямо вниз — окажетесь на невидимой тропинке, которая приведет Лару прямо к дракончику! Круче смотрелась бы, пожалуй, только неразличимая на первый взгляд тропинка над пропастью в «Индиана Джонс 3» (оптический эффект).

Возвращайтесь вниз, выхватывайте пистолеты и прыгайте на трамплин справа от центрального. Стреляйте на лету по колоколу — откроется первая решетка в центре. Будете падать — хватайтесь руками. Бегите к трам-



плину рядом с этой решеткой и запрыгивайте на откидную панель наверху (курсор Up Arrow надо нажимать уже на подлете). Прыгайте и стреляйте в колокол напротив — поднимется вторая решетка внизу. Прыгайте вниз на наклонную панель над решеткой и слезайте. За решетками — последний трамплин. Прыгайте на него слева и держите CTRL на подлете к наклонной платформе вверху. Двигайтесь на руках вправо, до стены, пока не увидите колокол. Подтягивайтесь, сальто назад, на лету выхватывайте пистолеты, прыжок вперед с наклонной платформы и стреляйте в колокол. Когда упадете на уровень ниже, посмотрите наверх — решетка должна открыться. Теперь слезайте вниз и прыгайте на трамплин за решетками, но спереди. Хватайтесь в открытую решетку.

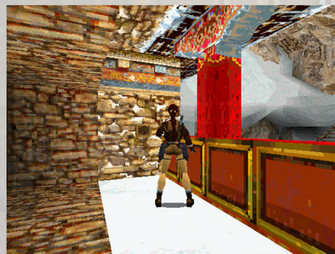


Прыгайте до платформы с камнем и ожидайте появления йети справа. Берите спички на камне и бегите в проем справа. Зажгите спичку. В пещере слева при входе лежит аптечка, справа впереди — закрытая дверь.

Секрет 2



Справа сзади в пещере коридорчик выходит на балкон с решеткой — там лежит Каменный Дракончик

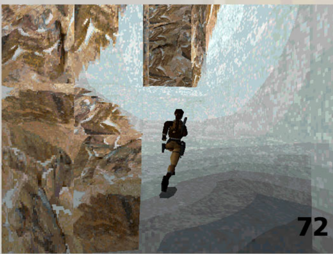


Впереди два бенгальских тигра. В глубине пещеры, на камне, возьмите маску — откроется предыдущая дверь. Бегите в дверь и спрыгивайте в дыру в полу. Внизу подстрелите йети и бегите в дальний конец комнаты, к аптечке. Зажгите спичку и слезайте в отверстие в полу рядом, по центру (везде шипы).

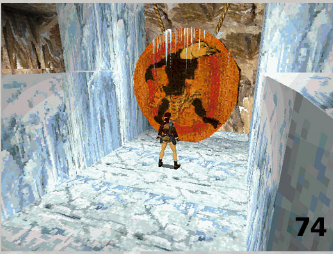


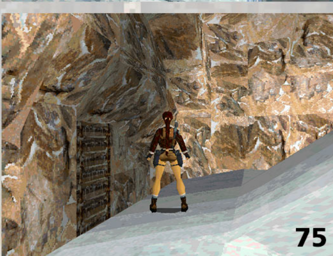
Внизу бродит йети. Возьмите патроны в правом углу, залезайте на балкон и вставляйте маску в паз — откроется дверка слева от балкона на перекидной мост (в этой комнате вы уже были на предыдущем уровне). Берите аптечку на другом конце балкона и — на мост. Прыгайте на снежный выступ слева, берите спички в нише слева и возвращайтесь обратно на мост. За мостом бегите налево, в проход. Дерните за рычаг на левой стене — огромная посудина, знакомая вам по прошлому уровню, опрокинется и лава растопит пруд. Прыгайте вперед на наклонную плоскость — из арки выбегут два тигра. Под аркой найдете патроны для ружья, а в водоемчике, где вы нашли маску на предыдущем уровне, теперь патроны для Узи.

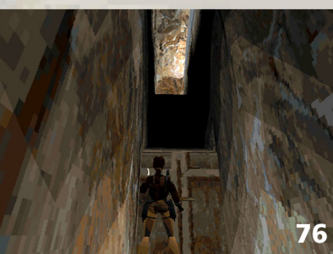
Владимир **ПРЫГИН**


72


73


74


75


76


77


78


79

Прыгайте в пруд. Не берите колотушку для гонга в центре, а плывите в пещеру рядом. На выходе из воды расстреляйте троих йети (осторожно, сосульки!). Вылезайте на берег — еще один в левой части пещеры, а в правой возьмите аптечку (наверху закрытая дверь). Сплавайте за колотушкой и возвращайтесь обратно (барракуды). В левой части пещеры снова подстрелите снеговика. Заставьте сработать сосульки на ступеньке, подтянувшись и спрыгнув. Внутри убейте еще одного йети и возьмите в яме гранаты. Дверь в правой части комнаты открыта (**72**). Сделайте шаг из коридора и обратно — пронесутся снежинки. Повторите еще раз и бегите в пещеру — за вами все равно покатится лавина снежков (**73**). Держитесь правой стены и прыгайте на выступ впереди. На выходе из пещеры — пропасть. Развернитесь и скользите спиной, хватаясь в конце. Идите на руках налево, до стены, подтягивайтесь и делайте сальто назад, на платформу сзади. Прыгайте через пропасть на лестницу и наверху спрыгивайте в дыру. Вы на крыше дворца перед гонгом (**74**). Не бейте в гонг, пока не сбегаете за последним секретом уровня.

Секрет 3

Слезайте с крыши с левой стороны и бегите в противоположный конец пещеры, к обрыву (на стене увидите лестницу) (**75**). Зажгите спичку и прыгайте на лестницу. Внизу прыгайте направо (налево будут шипы) и нажимайте рычаг (**76**) — откроется дверка в домике рядом с дворцом. Внутри лежит Зеленый Дракончик и куча патронов. На дне пропасти ничего нет. Сальто назад с лестницы и бегите за дракончиком.

Снова залезайте на крышу замка, к гонгу (залезть можно со снежного трамплинчика у левой стены). Бейте в гонг и слезайте — дверь в замок открыта. Прыгайте внутрь, берите Talion (**77**) и возвращайтесь. Как только спрыгните на землю — стена справа обрушится и оттуда выйдет огромный двуногий орел. Снова по трамплинчику забирайтесь на фундамент замка и оттуда, с безопасного расстояния расстреливайте монстра. Можете сбегать в пещеру, откуда он появился, за аптечкой. Когда монстр падет уровень закончится. Лара угонит джип и снова окажется у китайской стены.

Уровень 15. Temple of Xian

Враги: Пауки, Гигантские Пауки, Орлы, Тигры, Рыбы.

Пол проваливается и Лара скользит вниз. На ходу перепрыгивайте мечи и через пару поворотов (разворачивайтесь в прыжке спиной вперед если надо) хватайтесь за выступ — повисните прямо над первым водопадом.

Секрет 1

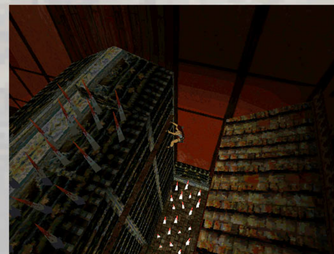


Идите на руках в нишу влево и берите Золотого Дракончика.

Ныряйте. Лестница в пруду после второго водопада (**78**) блокирована плитой, прибейте рыбку и в подводной арке напротив берите аптечку. Вылезайте на берег перед храмом (**79**) и расправьтесь с двумя тиграми. Берите патроны для ружья слева и по трамплину слева забирайтесь на крышу. Рычаг на крыше откроет плиту над лестницей. Подстрелите



орла. Повисните и прыгайте с левого угла здания, со стороны фасада. Над лестницей паук и пещера. По лестнице под вами спускайтесь вниз, падайте и хватайтесь за следующую. Идите на руках налево и спускай-



тесь по лесенке рядом на нижний уровень. Подстрелите паука.

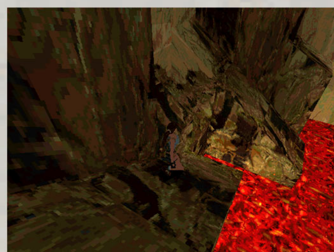
Секрет 2

Повисните над самой лавой и двигайтесь по щели вправо. Берите Каменного Дракончика и возвращайтесь.

Лестница в конце тропинки приведет в комнату с шипами. Поднимайтесь по левой лестнице до щели, двигайтесь направо, к стене.



сальто назад, прыжок вперед — и вы на стене. Бегите до последней гнилой платформы и падайте вместе с ней вниз — как раз на плоский выступ. Берите патроны для ружья,



становитесь левее и прыгайте вперед на наклонные платформы, после второй держите Right Arrow — Лара изменит траекторию и соскользнет с третьей наклонной платформы (если прыгнуть в этот момент — шипы) на гранаты. Поднимайтесь по выступам. На руках налево — рычаг откроет двери в храм. Ныряйте.

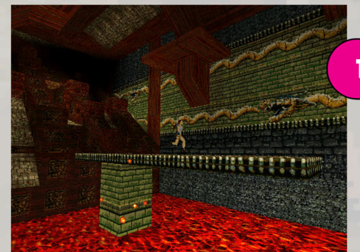
В храме осторожно берите патроны M-16 и бегите в проход в глубине. Скользите и прыгайте в конце каждой наклонной платформы на следующую (их четыре), а с последней — прыгайте на выступ и подтягивайтесь. Прыгайте через проход на выход. Пол провалится — скользите вниз. Не обращая внимания на аптечку, бегите к рычагу (откроется дверка за спиной), затем END и в дверь — плиты с шипами уже почти сомкнулись. Поднимайтесь по склонам, отпрыгивая каждый раз в сторону от камней (их три). Вверх по лестнице, зажгите спичку и — в темную комнату. Рычаг на стене откроет дверь, также появится тигр. Повернитесь спиной к мечу



на лестнице, встаньте вплотную к левой стене (меч не достает до угла), повисните и спрыгивайте. За двумя дисками балки над холлом храма. Подстрелите двух орлов и



нажмите кнопку на стене слева — на противоположной стене на время откроются двери. END и, не останавливаясь, прыгайте по поперечным балкам до дверей, а в последнем прыжке нажмите Right Arrow, чтобы по-



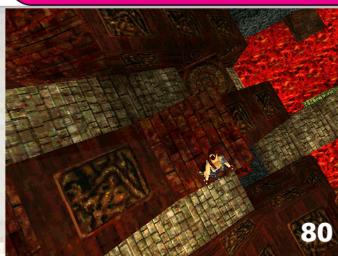
пасть точно по центру дверей — тогда они не закроются перед носом. По правому краю платформы с шипатыми грушами пробегите первую в безопасный момент. Повисните сбоку и пройдите еще две. Подтягивайтесь там, где нет тени от груши. Последнюю грушу пробегите, когда это будет возможно. Перед



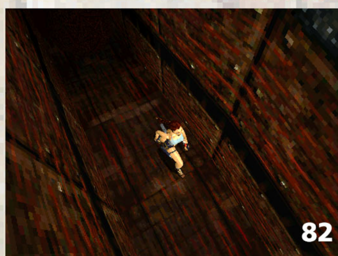
вами коридор и две кнопки по бокам. Нажимайте правую (на время поднимется пол), прыжок влево — левую (на время откроется дверка) и бегите, не останавливаясь (гнилой пол). На выходе из коридора берегитесь камня — в конце платформы прыгайте и хватайтесь за статую, пока камень не задавил. Бери-

Владимир ПРЫГИН

Страна Игр ФЕВРАЛЬ 1998


80


81


82


83


84


85


86


87

те маску и прыгайте на плоскую платформу справа. Наверху берите патроны и подстрелите паука в темной комнате. Дерните за рычаг и выходите через другую дверь. Паук. Прыгайте по низким платформам вдоль стены. С последней прыгайте в центр, на наклонную платформу (чтобы потом скользить лицом вниз надо в полете нажать Left Arrow — Лара прыгнет чуть под углом), с нее — на следующую наклонную, и затем — на плоскую. Оттуда прыгайте на выступ у противоположной стены и двигайтесь до трамплина — приземлитесь на суше впереди. Повисните на руках, и камень пролетит над головой Лары. Прыгайте по плоским платформам по диагонали к противоположной стене, каждый раз отпрыгивая в сторону, при приближении очередного камня.

Секрет 3

Скользите вдоль стены: трамплин внизу (**80**) переместит на платформу под потолком. С нее можно допрыгнуть до платформы с Зеленым Дракончиком (**81**) и кучей патронов. Возвращайтесь вниз.

Подстрелите орла и выходите. Вытаскивайте камень из стены два раза и снова выходите. Рычаг, прыгайте вниз и убегайте от камня (**82**) (налево в конце коридора — он остановится). Снова окажетесь на балках над храмом. Внизу два тигра. Откройте дверь маской. Бегите по коридору с диском от ниши к нише. В конце — комната с опускающимся шипатым потолком (**83**) — надо нажать три рычага на стене (все остальные — фальшивые), чтобы открылась дверь. По плоским платформам поднимайтесь наверх, прыгайте в бассейн и разберитесь с плотвой. Рычаг на стене меняет течение в тоннеле и уровень воды в бассейне поднимается до запертой двери у потолка. Рычаг на стене в конце тоннеля (**84**) восстанавливает течение — он не нужен. Поверните в маленький коридорчик и откройте рычагом люк рядом. Сплавайте к потолку бассейна, подышите и возвращайтесь, чтобы открыть вторым рычагом



внутри высокую дверь в бассейне. Рычаг там (**85**) откроет дверь под потолком. Вылезайте в комнате, берите патроны и бегите в соседнюю. Рычаг откроет люк в полу — бегите от плиты с шипами. Поток воды вынесет вас прямо к Золотому Ключу. Плывите к водопа-



ду, и отпирайте решетку под лестницей (**86**).

В правой секции (не обращайте внимания на сома и на закрывшуюся дверку) нажмите на рычаг за колонной (**87**) — откроется соседняя дверка слева и люк в левой секции. Вылезайте из воды и с берега подстрелите двух рыб. В пещере полно пауков. Первый гигантский паук встретится рядом с патронами для узи. Понадобится куча спичек для битвы с гигантами в большой пещере. Забирайтесь на выступ у стены в глубине пещеры и прыгайте в темноту вперед — на второй выступ. Оттуда — на плоскую платформу наверху и по платформам вдоль стены до самой последней, с еще одним гигантом. Оттуда — на первую колонну в центре и далее вперед, к



проему под потолком. В конце тоннеля, на камнях через проход увидите Серебряный Ключ.

Возвращайтесь к Храму и отоприте здание справа. По платформам забирайтесь наверх, уворачиваясь от камней. Берите патро-



ны и — на мостик. Подстрелите орла и двух тигров. Хватайтесь за наклонный выступ и подтягивайтесь, сальто назад — и вы на плоской платформе наверху. Справа по тропинке увидите систему трамплинов. Бегите на-



лево, к острому диску и в правый проход. Берите аптечку и патроны для Узи (второй диск сработает только на мостике). Кнопка на другой стороне мостика откроет дверь в кон-



це коридора с трамплинами. Подстрелите орла и бегите вслед за диском, в комнату. В коридоре с трамплинами встаньте между первым из них и наклонной платформой, спиной к трамплину, вплотную к платфор-



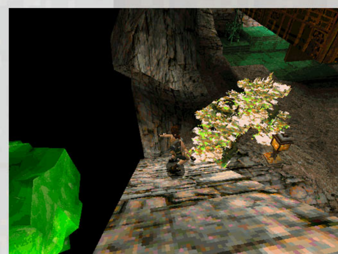
ме. Сальто назад и ничего не делайте — Лара пропрыгает наверх. Во время последнего прыжка нажимайте Down Arrow (иначе Лара ударится о стену) и хватайтесь за край верхней платформы — дверь слева открыта.



Прыгайте на платформочку с замком на стене. Через нишу прыгайте на лестницу (шипастая плита!). В темной комнатке (шипастая плита!) прыгайте на лестницу справа. Рычаг наверху, на другом конце коридора, откроет дверь перед первой статуей дракона. Прыгайте по платформам вдоль стены и берите ключ на колонне. Скользите по спуску. Прыгайте на платформу перед дверью, где вошли, и отпирайте замок на платформочке — за спиной появится платформа перед лес-



тницей. Прыгайте на лестницу и наверху спрыгивайте направо (слева костер). Прыгайте на вторую лестницу, через шипы. В коридоре наверху теперь открыта дверь к другой статуе (колонна выше и платформы другие). Прыгайте по платформам до угла - увидите наклонную плоскость впереди. Прыгай-



те и сразу сальто назад — окажетесь на статуе у колонны. Поднимайтесь наверх по лестнице, делайте сальто назад из-под меча на наклонную платформу, прыгайте вперед и цепляйтесь за другую лестницу. Ползите вверх, делайте сальто назад с разворотом из-под другого меча и цепляйтесь за лестницу на противоположной стене. Коридор наверху - выход с уровня.

Уровень 16. Floating Islands

Враги: Ксиане, Ниндзя, Дракон.

На этом уровне нельзя падать вниз и важно беречь патроны для битвы с Драконом. Ксиа-

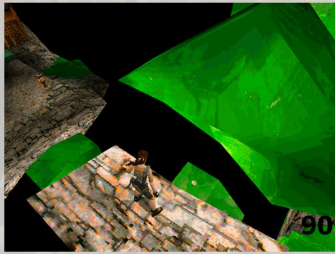


не могут летать, но медленно. Бегите вперед к зеленой платформе и подстрелите первого

Владимир ПРЫГИН

















Ксианина справа. Возьмите аптечку слева на краю пропасти. Прыгайте на наклонную платформу, скользите налево, лицом вперед (прыгайте чуть под углом, левее), прыгайте на соседний остров слева и в конце наклонной платформы хватайтесь за край каменного острова. Если проедете — убейте воина и — на исходную позицию. Рычаг в конце решетчатого коридора откроет люк в здании на соседнем острове. В конце коридора налево скользите вниз лицом вперед и прыгайте на вторую наклонную платформу, и — на остров. Оживут два воина-ксианина. Залезайте в люк и берите первый Волшебный Диск (Второй виднеется на зеленом островке, но добраться туда можно только сверху), патроны и через люк подстрелите третьего ксианина внизу. Спрыгивайте.

Секрет 1

Зеленый Дракончик лежит на крыше шалашика. Заберитесь туда с плоского камня за домиком слева (**88**), рядом с деревом.

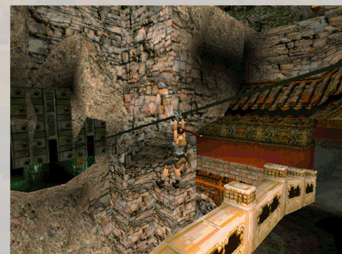
Бегите на противоположный конец острова и повисните над пропастью (**89**) — падайте на платформу под островом и хватайтесь. Рычаг слева в стене откроет решетку — проход на соседний зеленый остров. Бегите вперед до конца островка и запрыгните налево на камень. Оттуда с разбега прыгайте на следующий зеленый остров. Куда двигаться дальше очевидно: прыгайте по зеленым островкам на крышу здания с с первым рычагом. По дороге слева будет остров, где понадобятся оба Волшебных Диска, но пока прыгайте мимо. На крыше подстрелите двух летающих воинов и спускайтесь на каменную тропинку внизу, примерно напротив конца зеленой платформы.

В конце прыгайте на островок. Оттуда — вниз на платформу с вторым волшебным диском (**90**). Разбегайтесь по диагонали (чуть под углом влево) и прыгайте на маленький зеленый островок, а затем на остров с домиком, где вы были. Проделайте весь путь до острова, который пропустили раньше. Прыгайте на него и в конце держите Right Arrow — только при этом схватитесь за выступ. Вставьте диски в пазы, начиная с правого — откроются ворота. Выбежит воин со стороны моста. Возьмите патроны справа в углу и бегите на мост.

Секрет 2

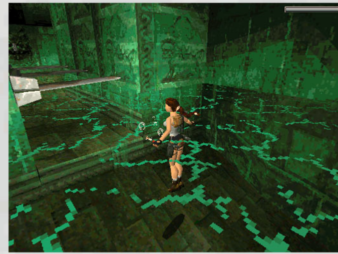
С моста посмотрите направо и увидите Каменного Дракончика в пещерке. Справа недалеко растут деревья у скалы — бегите туда, зажгите спичку и увидите тоннельчик в стене (**91**). Возвращайтесь тем же путем.

Бегите на другую сторону и встаньте в шаге от круглого зеленого камня, спиной к нему. Сальто назад два раза, скользите, хватайтесь в конце — камень пролетит над головой. Прыгайте вниз и подстрелите еще одного воина, прежде чем взять аптечку на краю пропасти. В проеме в стене, там — на зеленый выступ с дырой в потолке над ним. Встаньте



на его острый край, развернитесь, прыгайте и подтягивайтесь на крышу. Запрыгивайте на стену и снова окажетесь у моста. Бегите по тропинке, где стоял зеленый камень, но в конце прыгайте на продолжение платформы впереди, а оттуда на островок с канатной дорогой справа. Хватайтесь за ручку и езжайте вниз (**92**) — спрыгивайте на мост внизу. В комнате справа ксианин и рычаг (**93**) (откроются ворота в пещеру в конце первой канатной дороги) — оживут еще двое (**94**). Бегите в проход рядом со входом в комнату к еще одному канатному спуску вниз (**95**) — хватайтесь за лестницу в конце и поднимайтесь.

Бегите к островку с канатной дорогой и езжайте до пещеры, но спрыгивайте на ее стене — дальше внизу котлован с лавой. Спрыгивайте налево и бегите вдоль стены. Летающие воины могут появится со стороны узкого котлована. Поднимайтесь наверх по лестнице в конце стены, рядом со стрелялкой и делайте сальто назад, на платформу. Дергайте за рычаг — в узком котловане с лавой внизу появится выступ, на который можно спрыгнуть. Берите патроны для М-16 на бордюре (запомните плиты в лаве внизу) и бегите к узкому котловану. Повисните и спрыгивайте вниз. Рычаг откроет плиты в лаве, образуя узкий люк. Поднимайтесь по левой части котлована (осторожно, стрелялка) и снова залезайте на платформу с первым рычагом. С бордюра прыгайте с разбега и нажимайте CTRL — траектория Лары немного удлинится и она попадет как раз в люк. Рычаг внизу откроет дверь в конце канатной дороги. Ныряйте и плывите в тоннель. Рычаг на стене за спиной отключает мечи впереди. Выбирай-



тесь в коридор с канатной дорогой. Налево непроходимая комната с шипами в полу. Бегите направо и спрыгивайте правее узкого котлована. Толкайте ящик к выступу и по нему забирайтесь в коридор с открывшейся дверью. Решетка в комнате поднимается рычагом в нише на стене в комнате с шипами. Прыгайте вперед, в темноту, и хватайтесь за щель. Двигайтесь вправо в нишу с рычагом. Прыгайте по диагонали обратно в проход и бегите в открывшуюся решетку. Повисните и прыгайте в дыру в центре. Рычаг откроет решетки с ниндзя вокруг. Поднимайтесь на стену за спиной и оттуда, из-за выступа, разделывайтесь с ниндзя. Спрыгивайте и по одному подстрелите ксиан (Они размораживаются при приближении). Подберите все припасы и дергайте за рычаги. Один откроет каменную дверь наверху, второй — решетку здесь. В проходе стоит еще один ниндзя. Рычагом наверху откройте еще одну дверь и расправьтесь с парой воинов. Бегите в дверь и вверх по лестнице. Двигайтесь к правой стене и, недоползая до верха, делайте сальто назад с разворотом и хватайтесь за лестницу на противоположной стене. Повторите то же чуть выше и вылезайте у левого края наклонной плоскости (сохранить игру, не отпуская CTRL можно). Подтягивайтесь, сальто назад, а затем прыгайте с одной наклонной платформы на другую, все время чуть изменяя траекторию влево — к полу в комнате. Спрыгивайте и подстрелите ниндзя. Не стойте по центру — там стрелялка. Бегите к канатной дороге.

Секрет 3

Двигайте камень на себя один раз, перелезайте и прыгайте на серые камни слева вниз (когда камень отодвинут можно забраться обратно). Прыгайте в ущелье внизу впереди,



на плоскую платформу. Развернитесь и увидите тоннель в стене. Берите Золотого Дракончика и кучу патронов. Возвращайтесь той же дорогой, в конце тоннеля прыгайте на наклонный выступ в ущелье, подтягивайтесь и делайте сальто назад на камни. Залезайте обратно на балкон с канатной дорогой.

Двигайте камень под канатную дорогу #05 - теперь ею можно будет воспользоваться. Спускайтесь вниз в логово Дракона.

Логово Дракона

Возьмите аптечку и патроны и перепрыгивайте через воина. Внутри комнаты оживет воин напротив. Разделайтесь с ним и не нажимайте на рычаг — воин в проходе останется глыбой льда. Нажмите на рычаг, слева от входа, на стене — это откроет выход из комнаты и оживит еще двоих воинов. В соседней комнате — толпа ниндзя. Из одного из них выпадет Волшебный ключ от комнаты с драконом рядом. Соберите амуницию и бегите в комнату с драконом. Он появится при приближении к плите с трупом в центре. Отбегайте от взрывной волны. Единственный способ победить дракона — все время прыгать (почаще менять направление и прыгать вокруг него — он неуклюж при поворотах), все время стрелять (понадобятся тонны патронов) и не попадать под его огненные струи (можно потушить Лару в бассейне под полом, но по дороге сгорите дотла, а будете вылезать — Дракон уже тут как тут). Периодически дракон будет дыбиться и падать — в этот момент надо оказаться как можно ближе к нему (через мгновенье он снова оживет) и выдернуть кинжал из красной раны в его животе — он превратится в скелет. Пещера начнет обваливаться, откроются ворота — бегите туда и остерегайтесь зеленых плит, падающих сверху. Стена взорвется и Лара очнется дома в постели.

Эпилог: Home, Sweet Home

Враги: Доберманы, Наемники.

Похоже Ларе не дают спать собаки на улице. Вскакивайте (Лара в одном халатике) и бегите к двери рядом с кроватью — ключ у вас есть. Хватайте патроны и ружьецо слева (больше не успеете) и расстреливайте всех направо и налево. Теперь берите все что было в комнатке и бегите вниз. Во дворе ожидайте нападения из темноты с любой стороны. Расстреляйте босса с двумя ружьями в конце и Лара, наконец, отправится в душ и спать.

СИ



Владимир ПРЫГИН

PC

SEVEN KINGDOMS

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ

Страна Игр ФЕВРАЛЬ 1998

Seven Kingdoms... моделирует не просто мелкие военные стычки, а настоящие внешне- и внутриполитические отношения в средневековом государстве.

Отрадно видеть оригинальную, свежую игру в тяжелое время беспросветного клонирования real-time'ов. Нельзя конечно говорить о том, что **Seven Kingdoms** идеальна со всех точек зрения — в ней есть и свои недостатки и недоработки. Но в общем игра отвечает требованиям самых строгих ценителей стратегии, и, уверен, сможет покорить сердца многих геймеров.

Что же так отличает ее от множества других стратегий? Неужели же можно придумать что-нибудь еще новое в этом жанре? Можно. **Seven Kingdoms** — это многоплановая стратегия, которая моделирует не просто мелкие военные стычки, а настоящие внешне- и внутриполитические отношения в средневековом государстве. И поэтому тактико-стратегические советы будут несколько отличаться от тех, которые подходили к другим играм этого жанра.

Вообще самое главное, когда играешь в **Seven Kingdoms** — помнить, что это не Warcraft, что тут нет ни орков, ни примитивных тактических приемов, что война — это прежде всего хитрые дипломатические извороты. Но, пожалуй, пора завершить еще одно затянувшееся вступление и приступить непосредственно к делу.

Будни королевства

Не буду подробно останавливаться на основных понятиях в игре, профессиях, которым вы можете обучить жителей вашего государства, схемах апгрейдов и элементарных стратегических советах о том, что «ресурсы нужно добывать». Перейдем сразу к практической стороне дела и поэтапно рассмотрим стратегию управления средневековым государством.

Начало начал

Прежде чем начать новую игру, вам будет предложено ввести некоторые основные параметры, по которым и будет создаваться очередной мир **Seven Kingdoms**. Пожалуй, самым важным параметром является выбор нации, за которую придется играть. Наций всего семь и до какого-то момента вы вообще не сможете обнаружить ни одного функционального отличия между ними (хотя они безусловно есть). Отличия проявляются лишь с находкой Свитка Знаний, который позволяет вызывать Высшее Божество, покровительствующее нации. Божества у разных наций разные и помогать они будут соответственно по-разному. В самом же начале игры вам предоставляется всего одна деревня и форт с королем. Первый этап игры включает в себя отстраивания этой деревни, созидание остова будущей армии, а так же начальные дипломатические отношения с другими государствами.



Торговые соглашения позволяют, как правило, извлечь некоторую выгоду

Прежде всего обратите внимание на присутствие-отсутствие ресурсов рядом с деревней. Если таковые имеется в наличии, надо не мешкая строить шахту прямо на их месторождении. Если ресурсов рядом нет, то не стоит сразу начинать новую игру, потому что некоторое время (а теоретически — даже всю игру) можно запросто обойтись и без шахты. Затем в деревне нужно обучить рудокопа и отправить его в забой. Постепенно у него появятся коллеги и у всех у них будет повышаться уровень мастерства, который увеличивает производительность труда.

После строительства шахты надо построить фабрику, обучить рабочего и отправить туда работать. На фабрике будут производиться товары из материала, добываемого в шахтах. Для этого ее нужно построить на таком расстоянии от шахты, чтобы они были соединены пунктирной линией.

Для первоначальных внешних и внутренних экономических отношений нужен рынок. Постройте его так, чтобы он соединялся пунктирной линией и с фабрикой, и с шахтой. В случае отсутствия шахты рынок позволит вам закупать ресурсы в других королевствах и затем делать из них товары на фабрике. Также на рынке можно нанять караван, которому следует отметить торговый маршрут. Постепенно доход вашего государства начнет увеличиваться.

Постройте Башню Знаний, в которой с помощью ученых-специалистов будут регулярно производиться научные открытия. Открытия эти идут естественно на пользу военному делу. Чтобы создавать плоды научных открытий, коими являются разноуровневые катапульты, баллисты, пушки, взрывчатки, нужно построить специальную фабрику, на которой они и будут производиться.



Наука — движущая сила военного прогресса

Seven Kingdoms — это одна из немногих real-time стратегий, в которой присутствует такое понятие, как experience. Если в других играх этого жанра сложность определялась количеством апгрейдов для юнитов, то в **Seven Kingdoms** апгрейды заменены действительно более серьезным и более подходящим для стратегической игры понятием. Experience будут набирать все работники непосредственно в процессе труда. С более высоким его уровнем соответственно возрастает и производительность. Опытные работники — люди очень ценные, чтобы их получить, можно поступить двумя способами. Можно просто заставлять побольше работать, а можно нанять их на постоялом дворе. На постоялом дворе всегда есть представители разных специальностей и представители разных наций, у которых обычно более высокий уровень experience'а. Единственный недостаток такого найма заключается в том, что характеристики людей, которые там останавливаются, генерируются случайным образом. Вы не сможете, например, нанять человека определенной специальности определенной нации и с определенным уровнем опыта сразу, как только вам этого захотелось. Однако достаточно часто там можно все же выбрать подходящего человека.

Строительство порта определяется всего одним фактором: есть море — нет моря. Если море занимает где-то 1/2 карты, и компьютер уже построил порт, значит настало время построить его и вам. В остальных случаях это почти бесполезное строение.

Формирование армии — дело крайне серьезное, и чем быстрее вы им начнете заниматься, тем лучше. Создать многочисленное войско в принципе дело нехитрое, однако эффективность его будет не высока. Поэтому солдат нужно тренировать. Тренировки осуществляются в форте под руководством лидера. Лучше всех функции лидера в начале игры выполняет король, который на первых порах и будет тренировать ваших солдат. В одном форте может служить до восьми человек, и если вы хотите увеличить свою армию, следует построить еще один форт, обучить лидера в деревне, повысить его в звании и отправить обучать новобранцев. Нанимать сразу все свободное население в деревне — грубая ошибка. Во-первых, это сильно снижает преданность, что в конечном счете может привести к восстанию в деревне, а, во-вторых, свободное население не бездельничает, а занимается добычей пропитания, без которого солдаты перестанут служить, шахтеры боль-

Дмитрий ЭСТРИН



На битву с фританами приходится идти довольно большим отрядом

ше не будут добывать ресурсы, рабочие откажутся производить товар, а ученые прекратят совершать научные открытия. Короче говоря в деревне должно оставаться по крайней мере не меньше шести крестьян.

Пока ваше король и его генералы обучают солдат, решите простые на этом этапе внешнеэкономические и дипломатические проблемы. Все предложения других государей относительно мира во веки веков и торговые соглашения нужно с благодарностью принимать. Вести военные действия в начале игры против какого-нибудь королевства — занятие бессмысленное. После заключения торговых соглашений около вашей деревни могут появиться иностранные рынки. Не стоит считать это наглостью и уничтожать их. Располагающиеся рядом «чужие рынки» — это прежде всего выгода, которую нужно уметь извлечь. Более того было бы неплохо, если бы и вы построили бы рынки в других королевствах. Доход вашего королевства, если вы все сделали так как надо, будет достаточно высоким.



В мелкие военные стычки лучше не ввязываться. Даже если вас просит об этом союзное государство

Стратегическая формула такая: кто нападает, тот проигрывает. Бывают конечно редкие исключения, ... однако и в этом случае не следует отвлекаться от более полезного занятия.

Холодная война

Второй этап игры — решающий для победы. Теперь вам предстоит расширить границы своего королевства и с помощью тонких дипломатических маневров не позволить сделать этого другим королевствам. Если вы внимательно посмотрите на карту, то увидите множество белых точек. Эти точки обозначают нейтральные деревни и со временем надо постараться, чтобы как можно больше деревень стало вашими. Проводить какие бы то ни стало военные действия против других королевств на данном этапе игры — в высшей степени обреченное занятие. Стратегическая формула такая: кто нападает, тот проигрывает. Бывают конечно редкие исключения, когда какое-то королевство неожиданно вообще перестает развиваться, однако и в этом случае не следует отвлекаться от более полезного занятия.

Что могут дать вам другие деревни? Очень много. Во-первых, человеческие ресурсы, необходимые для ведения глобальных военных действий. Во-вторых, захватывая деревни, вы тем самым лишаете противников этих ресурсов. В-третьих, большое количество деревень способствует значительному улучшению дипломатических и торговых отношений.

Однако захват нейтральных поселений — дело непростое, так как при этом нужно регулировать очень много различных параметров.

Какие деревни нужно захватывать в первую очередь? Здесь самое непосредственное значение имеет ваша национальность. Постарайтесь найти такую деревню, жители которой принадлежали той национальности, какой принадлежите вы. Также обратите внимание на население (вряд ли следует считать оправданными дейтсвиями в начале игры — захваты деревень с 10-15 жителями). Кроме того было бы крайне неплохо, если бы рядом с деревней располагался какой-нибудь источник ресурсов. Хотя конечно же вероятность существования деревни с большим населением, принадлежащей той же нации, что и ваше королевство, да еще и рядом с ресурсами — практически равна нулю. Но, быть может, вам повезет.

Допустим, вы нашли подходящую деревню. Дальше в непосредственной близости с ней следует построить форт. В форт следует посадить накаченного лидера (лучше всего, чтобы характеристика leadership была у него не меньше 70 пойнтов). Такого лидера можно воспитать в каком-нибудь форте, а можно нанять на постоялом дворе, если он у вас есть. Можно так же в дальний форт отправить короля, у которого leadership равен 100 пойнтам. Только не забудьте оставить дома по крайней мере самого обычного лидера, иначе вскоре начнутся неприятности. Переведите в дальний форт восемь обученных солдат, и обратите внимание на то, как в нейтральной деревни начнет падать уровень сопротивляемости жителей. Если скорость снижения вас не устраивает, постарайтесь нанять на постоялом дворе хорошего шпиона нужной национальности или на худой конец обучите его сами. Затем направьте переодетого шпиона в нейтральную деревню с указанием «сеять недовольство». Если в деревне будут находиться несколько шпионов, то это только пойдет на пользу. Когда уровень сопротивляемости станет невысоким, постройте рядом с деревней рынок, включив его в торговый маршрут нескольких караванов. В конце концов, если вам все еще кажется, что сопротивляемость деревни снижается медленно, попробуйте подкупить жителей. Этот безотказнодействующий метод в общем-то достаточно опасный с экономической точки зрения, поэтому особенно сильно им не стоит увлекаться, а использовать только в случае крайней необходимости.

Итак, вы захватили деревню. Что делать дальше? Прежде всего не совершать глупых ошибок, типа набора в армию населения, так как это приведет к восстанию, которое в принципе достаточно легко подавить. Однако в результате вы окажетесь лишены части населения. Подождите, пока уровень преданности жителей достигнет по крайней мере 50. Ну, а дальше развивайте деревню, как обычно. Если есть ресурсы, постройте шахту и фабрику, можно построить также Башню Знаний.

На данный момент у вас есть пока только две деревни, а на карте их раз в десять больше. Обратите внимание, насколько больше или меньше захватили деревень ваши противники и сделайте соответствующие выводы. Естественно, что останавливаться на достигнутом нельзя и надо захватывать следующую деревню. К этому времени у вас должно быть уже три отряда из восьми человек. Поэтому было бы неплохо, если бы вы захватывали сразу две деревни. На этот раз думать, какие именно бесполезно, так как каждое королевство уже заполучило лучшие поселения. Единственным критерием для захвата должно быть количество населения. На этот раз лучше особо не церемонится с жителями, а просто раза два дать денег, вывести солдат вместе с генералом из форта и атаковать деревню. Вряд ли на вас нападут жители, а если все же нападут, то их будет крайне мало.

Захватили еще две деревни? Если на карте осталось еще хоть немного нейтральных поселений, то поспешите — скоро они будут принадлежать одному из королевств. Только не забывайте отстраивать уже захваченные деревни, иначе необходимость в них просто отпадает.

Отношения с другими королевствами на этом этапе игры крайне щекотливы. Как и прежде нужно стараться поддерживать мир, однако другие короли то и дело будут его расторгать и жаловаться на ваши наглые действия. Не обращайте внимания и главное — не объявляйте никому войну. Когда ваше королевство разрастется до больших размеров, некоторые особо прог-

Такой хаос в королевстве чаще всего является предвестником скорой «смерти» государства




Приятно иметь свой собственный флот, хотя пользы практически никакой...

Если вы направили шпиона во вражескую деревню, он может бездействовать или сеять недовольство среди жителей. На шахтах, фабриках и в Башнях Знаний он кроме всего прочего может также сильно понизить производительность труда...

рессивные жители нейтральных деревень пожелают присоединиться к вам. Такие желания надо приветствовать и активно использовать ваших новых подопечных в деле. Иногда, правда, к вам могут присоединяться жители других королевств. Настоятельно рекомендую всех их немедленно увольнять. Под маской преданных вам генералов, солдат и рабочих обычно скрывается шпион, действия которого могут привести к самым разрушительным последствиям. Если это действительно был шпион, его казнят на месте, а если нет, то... такая судьба. Кроме того внимательно следите за своими юнитами. Если вы вдруг заметили, что какой-нибудь солдат с виду поданный вашего королевства куда-то пошел без надлежащего на то приказа, немедленно его казните — это вражеский шпион. Кроме того старайтесь, чтобы форты были полностью укомплектованы, иначе там может найтись место для вражеского шпиона, который обязательно постарается подкупить вашего генерала.



Верблюды — двигатели торговли

Обзавестись штатом шпионов кстати следует и вам. Что он может? Как и прежде здесь все зависит от уровня опыта. Вообще шпион работает в двух «режимах». Можно просто переодеть его и самому направить в стан врага, а можно создать иллюзию дезертирства. В последнем случае управлять шпионом как своим юнитом будет другой король. Если вы направили шпиона во вражескую деревню, он может бездействовать или сеять недовольство среди жителей. На шахтах, фабриках и в Башнях Знаний он кроме всего прочего может также сильно понизить производительность труда. Но конечно наилучшего результата можно достичь, поместив шпиона во вражеский форт. Если он находится там в качестве генерала, тогда у вас все шансы без кровопролития захватить его. Если же он служит в качестве рядового солдата, тогда можно подкупить генерала и опять-таки захватить форт. Если вам кажется, что форт этот вы вряд ли удержите, тогда продавайте его и отправляйте солдат с генералом в тыл. А шпион может продолжать трудиться на благо Отечеству. К слову сказать, подкупать можно любого понравившегося вам солдата, рабочего или ученого, только вот удачное окончание такой авантюры целиком зависит от уровня experience'а у шпиона да от суммы, которую вы готовы уплатить.



Глобальная атака всего королевства Норманнов


Скоро этот форт станет нашим

Однако «холодная война» не ограничивается только шпионажем. В **Seven Kingdoms** можно позволить себе множество внешне безобидных стратегических выходок по отношению к противнику. Например, если вы заметили, что одно из королевств только что захватило очередную деревню, однако воспользоваться ее ресурсами еще не успело, значит у вас есть шанс хорошо повеселиться. Постройте в непосредственной близости от вражеской деревни, например, Башню Знаний. В скором времени на вас будут работать... жители вражеского королевства. В этом случае противник, как правило сильно обижается и даже может расторгнуть альянс, однако рано или поздно с ним все же можно будет помириться.



Этого греческого крестьянина я не посылал в деревню... Значит, шпион!

Во внешнеполитических отношениях главное — поддерживать мир сразу со всеми. Платить дань, отдавать технологии совсем необязательно. Если вам предложили продать какое-то количество пищи, а она у вас есть, тут необходимо все тщательно взвесить. Противник просит у вас пищи, значит этого ресурса у него нет. Без пищи долго не протянешь, особенно это касается больших королевств, изнуренных постоянными войнами. С другой стороны продажа пищи обычно приносит достаточно большие деньги, и если вы находитесь в стесненных обстоятельствах, это предложение как нельзя кстати.

В своем королевстве приходится контролировать очень много разнообразных параметров, и главный среди них — уровень преданности ваших поданных. Помните, что когда он опускается ниже 40 — это сигнал к приближающемуся восстанию. Попробуйте успокоить жителей, дав деревне деньги или посадив в ближайший форт хорошего лидера необходимой национальности. С другой стороны максимальный уровень преданности (100) в принципе дополнительных возможностей не дает. Поэтому смело собирайте налоги, пока он не опустится до 60. Через некоторое время он вновь поднимется, и тогда можно вновь собрать налоги.

Немаловажные открытия должны сделать и ваши ученые. Когда они изобретут катапульту или баллисту, постройте военную фабрику и начинайте производить технику. Рано или поздно она вам здорово пригодится.

Не стоит пока участвовать в многочисленных разборках между другими королевствами — никакой пользы из этого извлечь еще нельзя, а вот потерять большую часть армии можно. Между тем внимательно следите за ходом военных действий — иногда возникает возможность урвать лакомый кусочек. Например, уничтожена чья-то шахта. Направляйте к ней строителя, который построит новую шахту, и на этот раз ресурсы будут ваши. Затем основывайте рядом деревню и нанимайте рудокопов.

Если новоприходящие нейтральные юниты являются представителями одной нации, то надо считать целесообразным создание новой деревни. Только не забывайте строить рядом форт с генералом, иначе деревня взбунтуется.

Последний бой

Через некоторое время несколько королевств скорее всего будут раз-





Дмитрий ЭСТРИН

Со временем у вас появится возможность вызывать божество. Разным национальностям покровительствуют разные божества. Однако все они схожи в одном: через некоторое время они исчезают.

биты, все остальные порядочно истрепаны многочисленными боями. Настало время решительных действий. Однако война — дело крайне серьезное и без вмешательства сверхъестественных сил в ней не обойтись. Для того чтобы вызвать божество, нужно помолиться в здании «Трон Власти». Чтобы построить Трон Власти, нужны свитки со знаниями. А чтобы получить свитки со знаниями, нужно победить фританов и разрушить их пещеру. Фританы — это злобные существа, которые всегда враждебно настроены к людям и склонны к нещадной драке. На битву с ними лучше всего идти большей частью своего войска. Когда вы разрушите пещеру, вы обнаружите свиток со знаниями, который дает возможность построить Трон Власти. В это здание нужно поместить короля или генерала, а также нескольких жителей, которые будут там денно и нощно молиться и даже приобретут особую специальность. Со временем у вас появится возможность вызывать божество. Разным национальностям покровительствуют разные божества. Однако все они схожи в одном: через некоторое время они исчезают. Здесь есть все же одна хитрость — если вы поместите божество над Троном Власти, то оно скорее всего не исчезнет, и вы можете пользоваться его услугами сколько угодно.







Перед непосредственно военными действиями следует сделать выбор: на какое королевство вы собственно собираетесь идти войной. Здесь есть два ответа: либо забить слабое королевство, либо воевать с сильным. Воевать слабое конечно легче, но потом, когда вам придется столкнуться с сильным, которое к тому же к этому времени еще разовьется. Я все же посоветовал бы объединить усилия с другими королевствами путем дипломатических переговоров и после этого попробовать пошатнуть могущество самого сильного королевства.

Как начать войну? Прежде всего необходим... прочный мир. Межгосударственные отношения должны быть очень прочными, добейтесь этого с помощью различных подарков, военной помощи и т. д. Затем необходима шпионская сеть. Наймите побольше шпионов-генералов, и враг сам посадит их свои форты. Затем сконцентрируйте всю свою армию непосредственно у главного сосредоточения основных сил противника (только помните, что в тылу не должно быть никакой военной угрозы). Ни в коем случае не объявляйте войну сами. Не мешкая прикажите своим шпионам-генералам захватить форты и там где можно подкупить врага. В результате этого враждебное королевство окажется лишенным части своих военных сил и непременно объявит вам войну.



Развязку трехстороннего конфликта не легко предугадать

Постарайтесь, чтобы в военных действиях участвовало побольше генералов, потому что тогда возрастет эффективность сражения солдат. Активно используйте свою технику, которая несмотря на свой осадный характер, прекрасно справляется и с пехотой и кроме того обладает большой защитой. Не забывайте о своем божестве. В то время, когда вы ведете военные действия, постарайтесь заставить и другие королевства помочь вам. Когда вы заметите, что сил союзников хватает для того чтобы разбить врага, расформируйте свою армию по фортам и попытайтесь восстановить нанесенные вам убытки. В случае, если вы замечаете, что проигрываете в сражении, никакого совета кроме загрузки сохраненной игры, я дать не могу. Можете конечно попытаться вновь заключить мир, но даже, если это удастся, долго ваше королевство уже не протянет.

Совершенно аналогично поступайте с другими королевствами, только не забывайте во время войны о своих внутренних делах, так как последствия такой забывчивости могут быть крайне плачевными.

Успех или неуспех войны во многом зависит от предварительной подготовки к ней. Вы сами можете заметить, как разросшееся в самом начале игры королевство небезуспешно ведет войны сразу со всеми, а в конце представляет из себя довольно жалкое зрелище. Размер государства и его запросы должны соответствовать истинному положению дел, только тогда вы сможете реально оценить свои силы.

Вместо заключения

Seven Kingdoms — это первая глобальная real-time стратегия. Глобальность ее проявляется не только в экономике и дипломатии, но и в самих военных действиях. Чтобы победить, необходимо добиться абсолютного баланса между всеми ее стратегическими составляющими. Необходим контроль буквально за всем, включая самые незначительные детали. Правила игры стандартны, однако их можно выполнять самыми различными способами (а можно и не выполнять). И, быть может, в этом кроется секрет идеальной тактики управления средневековым государством?

СИ

В королевстве могут мирно сосуществовать две деревни разных государств

Вот и еще один форт перешел на нашу сторону вместе с солдатами и генералом. Спасибо шпиону!





Размер государства и его запросы должны соответствовать истинному положению дел, только тогда вы сможете реально оценить свои силы.

Дмитрий ЭСТРИН

HEAVY GEAR

PC

Тактические советы по управлению роботами и ведению боя

Алексей КАЛАШНИКОВ

...Самое большое... достоинство Heavy Gear заключается в том, что роботов можно не просто выбирать, но и собирать самому из предоставленных на выбор деталей.

Хотелось бы

сразу условиться о жанровой принадлежности **Heavy Gear**, иначе дальше многое может оказаться непонятным. Что бы ни утверждали разработчики, это уже не симулятор роботов, какими были его многочисленные предшественники и ближайшие сородичи. Куда больше **Heavy Gear** похож на 3D-Action. Прежде всего благодаря невероятно возросшей динамичности и некоторым чисто аркадным элементам. Разумеется, кому-то это понравится, кому-то нет, но в настоящий момент нас это не должно интересовать. В данной статье вы сможете познакомиться с подробной архитектурой роботов, которая рассматривает исключительно их функциональное значение в игре, а также с рекомендуемой тактикой ведения боя и управления роботами. Начнем, пожалуй с описания роботов в игре.

Роботы в HGear

Вообще самое большое, на мой взгляд, достоинство **Heavy Gear** заключается в том, что роботов можно не просто выбирать, но и собирать самому из предоставленных на выбор деталей. Хотя, с другой стороны, возможность эта реализована не так хорошо, как хотелось бы, может быть, из-за небольшого количества этих самых деталей. Сборка робота начинается с корпуса. В зависимости от того, какой корпус вы выберете, вы соответственно выберете и функции робота на поле боя. Робот может получиться разведчиком (очень быстрый, снабженный немногочисленным вооружением, необходим для поддержки более крупных «коллег»), роботом-воином (самый универсальный тип, снабжен в принципе всем необходимым вооружением, но, несмотря на это, способен достаточно быстро передвигаться, самодостаточен), тяжелым роботом (снабжен огромным количеством всяческого оружия, вследствие чего довольно медленно двигается и нуждается в поддержке более быстрых роботов, желательно воинов), а также сверхтяжелым роботом (просто начиненным всеми возможными видами оружия, он способен эффективно уничтожать статичные цели и фактически не может обойтись без поддержки «легких» роботов).

Против людей лучше применять специальное оружие. Помните также, что, несмотря на свою слабость, они достаточно шустро бегают. Учитывая эту особенность, с ними достаточно легко бороться

Ночные миссии потребуют от вас принципиально другой тактики ведения боя



Трехмерность пространства создает определенные сложности в самом начале игры. Однако впоследствии следует активно использовать различные возвышенности, ущелья и долины в своих целях

Кроме того вам на выбор предложат несколько типов «голов», рук-манипуляторов, ног и оружия. Каждую деталь вы можете смоделировать и сами, но от этого мало что изменится. В дальнейшем мы непременно рассмотрим каждый тип оружия в игре, так как именно оружие, а не ноги-руки выполняет основное функциональное значение. А сейчас мы рассмотрим роботов, которые нам решили предоставить разработчики.

Самое обидное — иной раз соберешь своими руками робота-красавца, а потом видишь, что в точности такой же уже есть в игре. Поэтому особенно рьяно я бы не рекомендовал заниматься таким моделированием.

Север

Hunter

Главная особенность этого робота — исключительно высокая скорость. Опытные операторы роботов наверняка смогут, используя ее, уничтожать крупных противников. Несмотря на то, что на поле боя этот робот по существу является статистом, он все же может достаточно эффективно использовать свое немногочисленное вооружение. Обычно в миссиях его сопровождают более крупные представители, для них Hunter должен выполнять роль обслуги: уничтожать мелкие, быстродвигающиеся мишени, прикрывать тылы и т.д.

Jaguar

Jaguar — очень неплохой робот, типичный представитель «воинов». Может реально участвовать в сражении, выступая универсальным способом. Одинаково хорошее уничтожение как статичных обьектов, мелких целей, так и достаточно крупных противников. Маневренность несколько хуже, чем у Hunter, но и такой Jaguar в общем-то ему не уступает. В целом применять лучше как основную (хотя достаточно ценную) боевую единицу.

Grizzly

Название робота как нельзя больше подходит его сущности. Тяжелый, неповоротливый робот, обладающий тем не менее большой мощностью, и огневой и двигательной. Из-под прикрытия роботов-воинов действует наиболее эффективно. Способен уничтожать крупные, опасные мишени, а так же статичные обьекты. Благодаря прочной броне его можно использовать и в наступлении. Лучше всего его применять в самых опасных операциях, когда нужно уничтожить большое количество вражеских роботов-воинов.

Cheetah

Этот сверхбыстрый робот прекрасно отвлекает огонь на себя. Действуя нагло, но тем не менее осторожно, он может уничтожать «воинов», а в самых редких случаях и более тяжелых роботов. Хотя, скорее, тяжелых роботов он не уничтожает, а повреждает. Способен очень быстро разведать территорию





С подобными ограждениями можно позволить себе достаточно эффектно и эффективно выводить из строя своих противников. AI все же слаб...

Кроме того вам на выбор предложат несколько типов «голов», рук-манипуляторов, ног и оружия. Каждую деталь вы можете смоделировать и сами, но от этого мало что изменится...

на предмет существования врагов, быстро реагирует на приказы оператора. Благодаря удивительной маневренности его сложно уничтожить, когда он двигается, а вот стоять для Cheetah равносильно верной смерти.

Hunter XMG

Hunter XMG представляет из себя апгрейд робота Hunter. Действительно, практически по всем характеристикам он опережает своего старшего брата. Однако на поле боя выглядит несколько серо. На самом деле Hunter XMG, являясь достаточно специфическим роботом, способен выполнять более сложные, «интеллектуальные» задания. Робот-одиночка, он совершенно не переносит большого скопления врагов, оставляя их своим товарищам по оружию.

Cheetah MK2

Усовершенствованный вариант Cheetah. Кроме скорости, обладает и неплохим вооружением. Однако различий между ним и просто Cheetah почти нет. На поле боя может вести себя еще более нагло, не только отвлекая на себя огонь, но и действуя a la Рембо. Хотя, конечно, для него достаточно всего одного хорошего выстрела. Хотя бы случайного.

Kodiak

Этот робот может соперничать с Grizzly по мощности, не являясь при этом его полным аналогом. Дело в том, что Grizzly лучше всего применять, когда требуется шквальный огонь, под которым противник легко теряется и, что совсем не удивительно, погибает. Мощность Kodiak лучше всего использовать в грубых атаках, когда требуется нос к носу столкнуться с противником. Если Grizzly, несмотря на крепкую броню, лучше всего не подводить вплотную к противнику, а оставлять в качестве прикрытия, то Kodiak прекрасно справляется с атакой совсем небольшого радиуса. Возможно, из-за специфики вооружения, оба эти робота прекрасно работают в паре.

Mammoth

Mammoth — это даже не робот. Вернее, не вполне робот. Mammoth — это небольшая передвигающаяся крепость, сконструированная по последнему слову науки. Почти непробиваемая особая броня делает его практически неуязвимым для лазеров и снарядов. В крепости Mammoth представлен весь спектр вооружения тяжелого робота. Огромная боевая мощность позволяет роботу мало-мальски прилично передвигаться, хотя, конечно, передвижение это во время боевых действий никакого значения не имеет. Главный враг Mammoth — маленькие, быстрые роботы, в которых он даже прицелиться как следует не успевает. Как раз поэтому его стоит использовать преимущественно в тылу, как «огневую поддержку» всем остальным роботам.

Кроме роботов, за обе стороны выступают различные виды техники. У них есть некоторое значение в игре, но позволю себе все же ограничиться краткими описаниями, так как такой важности, как роботы, они не имеют.

Benemoth

Обычный наземный транспорт. Используется для перевозки роботов и техперсонала. Обладая высокой скоростью и большой мощностью, не имеет ровным счетом никакого вооружения.

Klemm

Простенький танк. Высокая скорость, мощное вооружение и слабая броня — его основные характеристики.

Aller

Более мощный танк, который способен причинить достаточно большие повреждения врагу. Большое количество боеприпасов делают его опасным противником.

Tanker

Транспорт, используемый для перевозки топлива.

Five-Ton

Наземный транспорт. Обладает меньшей вместимостью, чем Benemoth, но зато более высокой скоростью.

Antelope

Очень быстрая машинка с минимальным вооружением. Опасности для противника практически не представляет.

Murdock

Передвигающийся командный пункт. Высокая скорость и мощное вооружение.

Scorpion

Чуть ли не самая опасная боевая единица для противника. Уничтожить этот вертолет сложно, как, впрочем, и уклониться от его атаки.

Redjacket

Военный самолет, ведущий атаку воздух-земля. Из-за сверхвысокой скорости, а также неплохого набора вооружения представляет опасность для роботов и танков противника.

Orca

Транспортный вертолет. Перевозит роботов и танки, оснащен пулеметом.

Все описанные выше боевые единицы представляют из себя военные силы Севера. Далее мы в подобном порядке рассмотрим силы Юга.

Юг

Jager

Робот-воин со всеми вытекающими отсюда последствиями. Использоваться может практически повсеместно, но следует все же избегать непосредственного столкновения с основными силами врага. Особенно хорошо действует в отстреливании слабых роботов противника; работая в паре, может почти без потерь уничтожить себе подобного. Фактически является аналогом Hunter, что подтверждают одинаковые боевые характеристики.

Black Mamba

Если привыкнуть к некоторым особенностям этого робота, он может показаться самым лучшим во всех военных силах Юга. Его средние характеристики, кроме, пожалуй, достаточно высокой скорости, позволяют ему с честью выходить из самых трудных положений. На первый взгляд этот робот очень похож на Jaguar'а, но в деле проявляет себя не просто как обычная боевая единица. Может быть, сказывается хорошо подобранное вооружение.

Gold Mamba

Еще одна Mamba, на этот раз золотая. Не вполне понятно, чем мотивируется подобное название, так как робот этот совершенно не похож на предыдущий. Он достаточно редко применяется в сражении, что объясняется прежде всего его специализацией. Кстати, это, наверное, самый специализированный робот в игре. Дело в том, что использовать Gold Mamba лучше всего в горах. Только там его способности проявляются полностью. В общем-то в горах этот робот идеален, но для того, чтобы хорошо использовать все его возможности, необходимы некоторые навыки.

Iguana

Легкий робот с соответствующими характеристиками: высокая скорость, прекрасная маневренность, почти полное отсутствие защиты и минимальное вооружение. Несколько хуже аналогичных роботов из-за особенностей управления. Однако, несмотря на это, при умелом использовании может показать себя как очень неплохая боевая единица.

В менюшках можно обнаружить очень много интересных вещей. Было бы неплохо также перед каждой миссией детально изучить задание. Здесь же можно и разработать в уме тактику его выполнения



Алексей КАЛАШНИКОВ

Советую активно использовать зуммер и пользоваться снайперским оружием.


Используя различные постройки в качестве укрытия, можно безболезненно уничтожить противника. Главное — сноровка


Естественные образования, типа этой скалы, могут оказаться не только помощниками, но и здорово помешать при ведении тактики «кольцевого» боя



King Cobra

Один из самых лучших роботов, сражающихся на стороне Юга. Прежде всего имеет очень хороший подбор вооружения, который позволяет ему не подпускать близко врага и участвовать в наступлении в первых рядах. На поле боя выглядит просто устрашающе и, может быть, из-за своего вида он вызывает на себя шквальный огонь противника, который сразу понимает, откуда ждать главную опасность. Но прочная броня позволит King Cobra продержатся некоторое время, за которое нужно постараться уничтожить основные силы противника.

Spitting Cobra

Лучше всего этот робот может проявить себя в качестве компаньона King Cobra. King Cobra идет в атаку, а Spitting Cobra обеспечивает огневую поддержку. Для противника такое сочетание роботов несет в себе потенциальную опасность, поэтому он всеми силами попытается уничтожить такую команду. Однако если вы проработаете план действий, то враг ничего сделать не сможет. Для Spitting Cobra лучше всего не допускать близкого столкновения с врагом.

Gila

Еще один легкий робот, сражающийся на стороне Юга. По своим способностям на поле боя этот робот оставляет далеко позади Iguana. Благодаря своим небольшим размерам, а также высокой маневренности Gila представляет из себя необычайно трудную мишень, которую очень нелегко поразить. Лучше всего этот робот проявляет себя в близком бою (это, кстати, очень большой плюс, потому что других таких роботов-смельчаков, позволяющих себе подобный тип атаки, почти нет). Но управление этим роботом требует настоящего мастерства.

Naga

Сверхтяжелый робот, однако вовсе не прототип северному Mammoth. Чуть менее мощный, но зато обладающий прекрасным набором вооружения, этот робот все же остается настоящим боевым роботом, который может не только обеспечивать огневую поддержку. Удивительно, как такая громадина может выполнять достаточно сложные маневры, которые Mammoth просто недоступны, но факт остается фактом. Так что Naga все-таки лучше своего Северного прототипа.

Далее следует описание другой военной техники Юга.

Vigisoth

Самый обычный танк, ничем особенным себя на поле боя не проявляет.

Hun

Этот танк помимо обычного набора вооружения имеет встроенную ракетную установку, что делает его крайне опасным противником.

Artemis

Этот танк хорош тем, что способен обеспечить противовоздушную оборону. Надо сказать, со своими обязанностями справляется неплохо.

Titan

Единственный вертолет Южных сил обеспечивает посредственную поддержку с воздуха.

Quetzal

Универсальный бомбардировщик-истребитель. Более опасного врага для противника просто не существует.

Walfish

Единственный транспорт, обладающий средними характеристиками.

Далее мы последовательно рассмотрим основные виды оружия, с которыми придется столкнуться в ***Heavy Gear***.

Механическое вооружение

Простой пулемет

Название говорит само за себя. Маленький калибр позволяет уничтожать пехоту.

Усовершенствованный пулемет

Усовершенствованный пулемет имеет более крупный калибр и позволяет нанести больше повреждений, однако это компенсируется более низкой частотой выстрела.

Пушки

Простая пушка

Простая пушка может стать для вас чуть ли не основным видом оружия, как следствие своей простоты и эффективности использования. Позволяет одинаково хорошо уничтожать и пехоту, и роботов.

Средняя пушка

Несмотря на большие повреждения, которые способна нанести Средняя пушка, она несколько хуже предыдущего оружия из-за медлительности перезарядки.

Тяжелая Пушка

Очень мощное оружие, обладающее, тем не менее, длительным временем перезарядки. Прекрасно уничтожает роботов-воинов и тяжелых роботов, а также танки.

Специальная Пушка

Эта пушка предназначена для уничтожения пехоты противника и танков. Среди основных характеристик стоило бы упомянуть неточность попадания.

Пушка ближнего радиуса

Это оружие используется как против роботов, так и против пехоты. Обладает очень высокой точностью попадания. Использовать рекомендуется в непосредственной близости с мишенью.

Антипехотная мортира

Эта мортира обладает маленьким калибром, но чрезвычайно высокой эффективностью. Взрыв снаряда покрывает территорию радиусом в 25 метров.

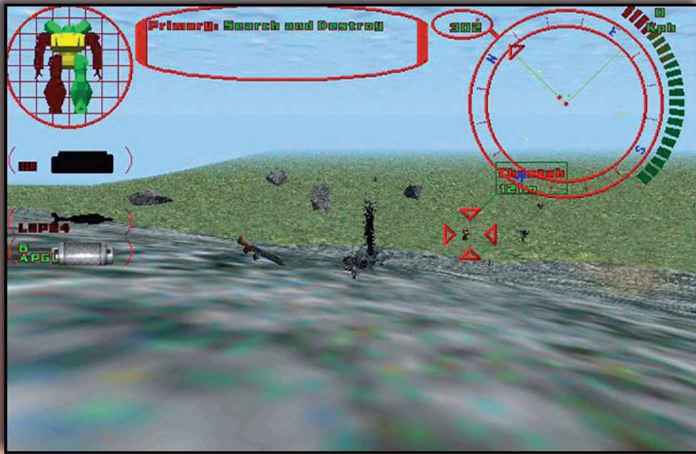
Простая мортира

Один из основных видов оружия против роботов и танков. Неплохо уничтожает бронированные боевые единицы.

Если вы хотите увеличить скорость робота, то знайте: чтобы достичь максимума, нужно нажать клавишу «shift».



Порой нейтрализация противника не представляет собой ничего сложного. Уничтожить его можно даже таким примитивным способом. При этом многим рискуя



Стоя на гребне горного хребта, можно до поры до времени активно использовать свое более «высокое» положение. Однако потом оно может обернуться против вас

Самая главная особенность управления роботами в Heavy Gear — это возможность вращения корпусом. Конечно, эта возможность была реализована и в его многочисленных предшественниках, однако в этой игре повороты корпусом чуть ли не возведены в ранг самоцели...

Тяжелая мортира

Очень высокий радиус действия позволяет при известной сноровке уничтожать цели на большом расстоянии.

Антипехотный гранатомет

Самый обычный гранатомет. В бою достаточно непросто использовать, но все же вполне реально. При взрыве мертвая зона покрывает территорию радиусом в 25 метров.

Простой гранатомет

Обладает очень низкой точностью и довольно большой огневой мощностью. Можно использовать как против техники, так и против пехоты.

Тяжелый гранатомет

Достаточно далеко стреляет, но из-за этого страдает точность попадания.

Ракеты и снаряды

Простой комплект ракет

Очень невысокая точность попадания, но зато способность нанести некоторые повреждения даже самым крепким роботам.

Средний комплект ракет

Более высокая степень повреждения, но зато точность попадания еще ниже.

Тяжелый комплект ракет

Самые мощные ненаводящиеся ракеты в Heavy Gear. Лучше всего использовать против тяжелых и сверхтяжелых роботов.

Специальный комплект ракет

Ракеты массового уничтожения. Применяйте, если хотите посеять панику в стане врага.

Противотанковые снаряды

Применяются соответственно против танков. Среди особенностей стоило бы упомянуть высокую точность попадания. Это самое лучшее противотанковое оружие.

Оружие ближнего боя

Ручная граната

Прежде чем использовать гранаты, стоило бы хорошо усвоить механизм их действия. Иначе можно пострадать самому.

Базуки

Простая базука

Неплохо справляется с повреждением бронированных роботов.

Средняя базука

Усовершенствованная модель предыдущего вида оружия. Отличается более высокими характеристиками.

Тяжелая базука

Одно из немногих видов оружия, с помощью которого можно эффективно бороться с тяжелыми роботами.

Лазерное вооружение

Снайперский бластер

Ничего лучшего в качестве оружия для снайперской стрельбы просто не существует. Стреляет на дальние расстояния.

Простая лазерная пушка

Для стрельбы необходимо больше энергии. Обладает высокой точностью попадания

Тяжелая лазерная пушка

Один из самых лучших видов оружия для серьезных сражений. Способна уничтожать даже тяжелых роботов.

Магнетические акселераторы

Простая пушка

Противотанковое оружие. Очень эффективный результат при неплохой точности попадания.

Тяжелая пушка

Чуть ли не самое мощное оружие. Большего повреждения нанести врагу вам не удастся. Стреляет на очень дальние расстояния.

Новое вооружение

Тяжелая граната

Эта граната пригодится вам не только в битве, но и при уничтожении статичных объектов.

Противороботные снаряды

В принципе это оружие можно применять и против танков, однако эффективность повреждения роботов у них более высокая.

Таким образом мы последовательно рассмотрели все виды роботов, предоставленных в игре, а также вооружение. Далее хотелось бы дать несколько советов по управлению роботами в бою, так как оно существенно отличается от управления в аналогичных играх.

Самая главная особенность управления роботами в **Heavy Gear** — это возможность вращения корпусом. Конечно, эта возможность была реализована и в его многочисленных предшественниках, однако в этой игре повороты корпусом чуть ли не возведены в ранг самоцели. При отсутствии джойстика непосредственное передвижение осуществляется с клавиатуры, а стрельба и вращение корпусом — мышкой. На первый взгляд это очень неудобно, так как не существует возможности одним нажатием клавиши выровнять корпус робота, чтобы смотреть «вперед», туда, куда идешь. Я бы просто посоветовал поменьше крутить мышку на первых порах, а потом можно и привыкнуть. Основная тактика уничтожения роботов при данных особенностях управления — это тактика «циркуля». Вы поворачиваетесь корпусом к противнику и начинаете ходить вокруг него, естественно постоянно стреляя. Особенно эффективна эта тактика при управлении легкими роботами и роботами-воинами. Советую также активно использовать зуммер и пользоваться снайперским оружием. Если вы хотите увеличить скорость робота, то знайте: чтобы достичь максимума, нужно нажать клавишу «shift». Вот, пожалуй, и все основные особенности управления роботами, в остальном **Heavy Gear** повторяет традиции предыдущих симуляторов роботов.

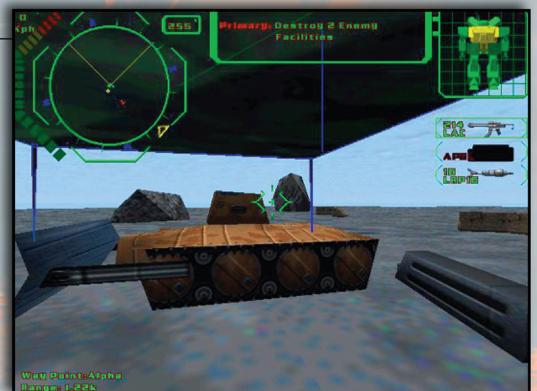
Что ж, желаю вам поскорее стать настоящим асом игры и достичь самых высоких вершин мастерства в **Heavy Gear**. А это не так-то просто...

СИ

Схватки в помещениях и «на воздухе» тактически ничем друг от друга не отличаются. Однако старайтесь сражаться с более сильными роботами вне замкнутых пространств. (С более слабыми роботами все работает наоборот)



Атака «в лоб» не всегда приводит к успешному результату. Особенно в сражениях с сильными роботами



Алексей КАЛАШНИКОВ

MONKEY ISLAND 3

PC

Полное прохождение

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ

Страна Игр ФЕВРАЛЬ 1998



CD 1

Часть 1. Козни злобного пирата Le Chuck'a

Снимите со стены шомпол. Поболтайте обо всем с маленьким пиратом Willy, возьмите у него пиратские комиксы. Скажите ему, что его пиратская карьера не состоится (You are failure as a pirate!), тем самым вы доведете парнишку до слез. Пока он будет горевать, перестреляйте из пушки все пиратские лодки. Подберите с пола крюк, который уронил Willy, и соедините его с шомполом. Посмотрите за борт. Пообщайтесь с черепом. Приготовленным крюком достаньте из воды руку скелета с ятаганом. Перережьте ятаганом веревку, удерживающую пушку и стреляйте.



Guybrush — парень не промах

В сокровищнице возьмите сумку с деревянными монетами. Под ней вы найдете кольцо с бриллиантом. С помощью кольца откройте иллюминатор. Так вы выберетесь из корабля.

Подарив своей возлюбленной найденное кольцо, вы тем самым обрекли девушку на долгие ожидания спасения от колдовства. Понятно, что миссия возлагается на ваши плечи. Итак.

Часть 2. Проклятье становится страшнее

Подберите на берегу уголек. Карта, с помощью которой вы будете путешествовать по острову, находится по дорожке справа. Выберите на карте погибший корабль. Проходите внутрь. Вы можете поговорить с черепом, но в этом нет необходимости. Пробирайтесь в корабль. Бросьте в автомат деревянную монету, возьмите пачку жвачки. Найдите на полу иглу Woodo. Дерните за язык аллигатора. Поговорите обо всем с появившейся жрицей Woodo. Она просветит вас о вашем путешествии, целью которого является, как вы уже догадались, спасение вашей возлюбленной. Для этого вам необходимо найти корабль, карту и собрать экипаж. Вы поплывете на Кровавый остров (Blood Island), где должны найти такое же кольцо с бриллиантом, которое снимет проклятье с Елены.



Выходите из корабля и направляйтесь в город Puerto Polo. Найдите центральную башню с часами и заходите в нее через дверь слева. Вы попали в гримерную. Стряхните с висящего у входа пиджака перхоть (да это не перхоть, а личинки противных насекомых!), возьмите там же перчатку. На столе найдите волшебную палочку, подействуйте ею на волшебную шляпу, также лежащую на столе. Возьмите появившуюся книгу.





Теперь идите в парикмахерскую, что находится в нижней части города. Подберите с пола синий шарик. Когда парикмахер положит расческу на столик, используйте на ней собранных в гримерной гадостей. Когда цирюльник выгонит «вшивого» клиента, садитесь в кресло. Нажмите один раз на рычаг кресла - так вы сможете скинуть камень, придерживающий странички книги, по которой стрижет парикмахер. Пока тот будет искать другой камень, с помощью того же рычага поднимайтесь на кресле, пока не достанете с потолка ножницы. Берите их и уходите.

Проходите влево через мост, во дворик. Срежьте ножницами цветок с куста, а потом вырежьте заросли полностью и пробирайтесь через образовавшийся ход. Изучите непонятный знак. Не успеете осмотреться, как вас слопает змея. В ее желудке следует порыться - найдете много интересного: слева от вас покоится яйцо работы Фаберже, деталь от пылесоса и куча всякого хлама. Как теперь выбраться? Приготовьте отвар: смешайте срезанный цветок с сиропом (сироп - составляющая кучи хлама). Напоите этим змею (подействуйте на ее голову). Змеюга выплюнет вас в пески, из которых тоже нелегко будет выбраться. Сорвите тростинку справа от вас. Оторвите колючку и зарядите ее в тростинку. Привяжите к воздушному шарику камень и, слегка подув, пустите его по воздуху. Теперь подстрелите шарик приготовленным «оружием». Выбирайтесь из песков по сорвавшейся лиане. Вы выйдете в Опасную бухту (Danger Cove).

Вернитесь в город, идите в ресторан (он находится возле того самого садика, где вы срезали цветочки). Скажите работающему там пирату, что вы заказывали у него столик. Возьмите со стола клубную карточку. Толкните притихшего гостя, вытащите из его спины нож. Из бочки возьмите булочку. Предложите хозяину ресторана синий шарик. Пират возьмет его в рот и переломает себе зубы. Затем дайте ему жвачку. Когда пират надует пузырь, проколите пузырь иглой. Подберите с пола золотой зуб, потерянный пиратом. Выходите из ресторана. На углу дома висит объявление - сорвите его. Перейдите через мост и проходите через арку справа от башни.

Поднимитесь на холмик и встаньте за бочку. Перепилите ножом козлы - бочка упадет, и прольется ром. Подожгите ром угольком.

Идите на карту, на пляж, обозначенный как «?». Покажите продавцу сосисок клубную карточку. Скажите ему, что вы нудист, и он отправит вас на дальнюю часть пляжа. Возьмите из стопки три полотенца и смочите их в ведерке со льдом. Подействуйте полотенцами на сосисочника, тот спрячется, и вы спокойно возьмете со стола бутылочку масла. Идите на пляж. Горячий песок не позволяет вам подойти к загорающему пирату. Расстелите перед собой полотенца и быстро проходите вперед. Если же вы не успели пройти и полотенце сгорело, вернитесь за новым. Подойдите к пирату, возьмите с его живота кружку и уходите с пляжа через калитку.

В городе направляйтесь к продавцу лимонада. Наглый мальчишка успешно зарабатывает деньги, наливая покупателям лимонад в бездонную кружку. Подмените кружки и купите себе лимонада. Увидев, с каким удовольствием вы поглощаете напиток, юный бизнесмен оскорбится и уйдет прочь. Заберите кувшин. Кувшином зачерпните из бочки немного краски и возвращайтесь на пляж. Поставьте пирату на живот бездонную кружку и налейте в нее краску. «Обгоревший» на солнце, он перевернется на живот. На спине у него вы обнаружите необходимую вам карту. Полейте спину маслом и снимите отпечаток. Идите в Опасную бухту.

Садитесь в лодку и плывите по направлению к кораблю. Когда вы подплывете, не торопитесь подниматься на палубу. Прежде перепилите доску, что выступает сверху. Теперь поднимайтесь. Не надейтесь, что вас здесь радушно примут. Представьтесь капитану могучим пиратом. Вы будете бесцеремонно выгнаны.

Как есть, весь в перьях, направляйтесь в ресторан. В разговоре с хозяином скажите «Que?». После жестокого удара сковородой вы будете принесены в кастрюле на палубу корабля, где станете свидетелем разговора знакомого капитана с генералом-обезьяной. Вмешайтесь в их беседу, почитав несколько строк из книги (подействуйте book на гориллу). Когда вы останетесь с тупой обезьяной наедине, возьмите из вазы листок - это карта сокровищ. Откройте иллюминатор и выбирайтесь наружу. Плывите к берегу и направляйтесь в



Одной из составляющих красоты любой представительницы слабого пола является размер глаз...

Puerto Polo.

Войдите в гримерную театра. Поднимитесь к прожекторам, освещающим сцену, потяните рычаг. Вернитесь в гримерную, найдите ядра и смажьте их куриным жиром. Когда «действие» на сцене завершится, пройдите к могиле бедного Йорика и раскопайте ее лопатой. Так вот куда спрятана золотая статуя Елены! Отвезите Елену на корабль и возвращайтесь в город.

Вам осталось собрать команду. Заходите в парикмахерскую. Бросьте перчатку пирату, что точит лезвие. Он вызовет вас на дуэль. Когда он предложит выбрать оружие, закройте коробки с пистолетами и укажите на банджо. Вам предстоит сыграть ту же мелодию, что и ваш соперник, не изменив ни одной ноты. Запомните порядок струн, на которых останавливается пират, и изобразите то же самое. Как только дуэлянт перейдет к другой, умопомрачительной мелодии, возьмите пистолет и подстрелите его банджо. Считайте, что пораженный пират уже состоит в вашей команде. Покажите золотой зуб толстому Биллу Головорезу. Готовый отдать жизнь за кусок золота, Билл без промедления вступает в вашу команду. Остался брадобрей. Согласитесь помериться с ним силой по-шотландски: кто дальше бросит бревно. Без всякого сомнения, вы победите, третий член экипажа соответственно найден.

Итак, вся команда в сборе. Пора отправляться в путь.





CD 2

Часть 3. Три листка по ветру

На пути к острову вас, конечно же, ожидают приключения. Капитан Роттингем нападает на вас, и вам ничего не остается, как отдать злодею карту. Поблагодарив свой экипаж за «подмогу» в схватке с Роттингемом, постарайтесь уговорить пиратов взяться за дело, чтобы помочь вам вернуть похищенное. Изучите навигационную карту. Перед вами корабль Роттингема и суда других пиратов. Не пытайтесь сразу атаковать главного противника, так как ваши пушки не идут ни в какое сравнение с орудиями Роттингема. Плывите в Puerto Polo к парнишке, торгующему лимонадом. Теперь хитрец, прогоревший на напитках, занялся военным делом. У него вы купите самое мощное орудие Restructomatic T-47, но не сейчас - нет денег. Возвращайтесь в море и атакуйте самый слабый пиратский корабль. Обстреляв пирата из пушек, поднимайтесь на борт побежденного судна. Схватка с пиратом один на один будет состоять не в размахивании шпагами, а в проявлении морской эрудиции. Вы победите противника, если правильно ответите на все его дерзости. Запоминайте и его правильные ответы, которые пригодятся вам в схватке с другими пиратами. Забирайте с корабля все сокровища и направляйтесь к торговцу оружием. Купите у него пушки, на которые вам хватит денег. С их помощью вы таким же образом победите более сильного пирата и заберете с его корабля все сокровища, на которые купите оружие посильнее и захватите более мощный корабль, и так далее. Наконец, вы покупаете Destructomatic T-47 и атакуете судно капитана Роттингема. Принцип поединка тот же, только старый морской волк владеет словечками покруче, нежели вы, поэтому будьте особо внимательны и запоминайте его ответы, чтобы самому ими воспользоваться. (Один совет: в третьей части игры прибегайте к save game только в тех случаях, когда вы будете полностью побеждать каждого противника - так постепенно ваш словарный запас будет обогащаться и вам будет проще справляться с очередным пиратом. Если же вы будете инстинктивно сохраняться после каждого шага, вы в дальнейшем не сможете защищаться выражениями, услышанными от пиратов).

Если вам удастся победить Роттингема, он вернет вам карту безо всякого сопротивления.

Часть 4. Бармен, воры, его тетя и ее любовник

Теперь вы владеете картой и направляетесь на Кровавый Остров. К сожалению, вы терпите крушение, и ваш корабль разбивается. К тому же экипаж заявляет вам, что покидает вас. Что поделать, придется теперь справляться одному. Прежде чем идти вглубь острова, расспросите Хаггиса о его лосьоне и найдите в прибрежном песке бутылочку.

Идите на кладбище, проходите через экран вниз во дворик. Возьмите молот и зубило. Наберите из миски старого пса собачьей еды и покормите его с руки. Вырвите у него немного грязной шерсти.

Вернитесь на карту и идите в отель, в бар. Поговорите с мадам Ксима, она умеет гадать на картах Таро. Попросите ее предсказать ваше будущее. Во время гадания вам пять раз выпадут карты, предзнаменующие смерть - захватите эти пять карт. Возьмите также брошюрки со стойки бара, поваренную книгу, подушку с крайнего стульчика слева. Попробуйте пообщаться с барменом. Бедняга совсем плох, надо бы помочь ему. Откройте поваренную книгу, изучите первое приложение, рецепт средства от головной боли. Запомните ингредиенты: одно яйцо, перец и собачья шерсть. Шерсть у вас есть, а остальное придется поискать. Идите на пляж.

Исследуйте пальмы - на одной из них местные страусы свили гнездо. Положите подушку на камни под деревом и ударьте молотом по пальме. Яйцо благополучно приземлится на подушку. Берите его и направляйтесь к мельнице.

Справа от мельницы растет заброшенный перечный куст. Сорвите стручок и возвращайтесь в бар. Используйте все компоненты на болезном бармене - мужичок придет в себя. Теперь идите в кладовую, там снимите с холодильника магнит и отломите зубилом кусок сыра от огромного колеса. Вернитесь в бар и поговорите обо всем с ожившим барменом мистером Гудсупом. Он даст вам зонтик и приготовлен-





Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ











ное средство от головной боли. Закажите грог, добавьте лекарство от головной боли и выпейте полученную жидкость.

Говорила вам мама: не пей, сынок, всякую гадость! Доигрались. Вот вас и похоронили. Но не сокрушайтесь, это еще не конец. Открывайте зубилом гроб и выбирайтесь. На память вытащите из гроба гвоздей. Если услышите из соседнего гроба подозрительные звуки, откройте его зубилом и выпустите Стэна. Стэн даст вам свою карточку. Выходите из склепа и идите в бар.

Поднимайтесь по лестнице на второй этаж, откройте дверь и войдите внутрь. Отыщите в стене гвоздь и выбейте его молотом. Выходите из комнаты и подберите гвоздь. Теперь зайдите в комнату справа. Опустите из стены кровать и прибейте ее к полу (на это уйдут все гвозди). У скелета, лежащего на кровати, возьмите книгу - она ему больше не понадобится. Что за книжка-то? «История династии Гудсуп»! Спускайтесь к бармену и убедите его, что вы его близкий родственник. Снова закажите грог, снова добавьте лекарство...

На этот раз вы окажетесь в семейном склепе Гудсуп. Идите влево и поговорите с призраком Минни Гудсуп. Расспросите ее подробно о кольце на ее руке. Это то самое кольцо, с помощью которого вы сможете снять заклятье с Елены. Только в нем отсутствует камень. Его похитил Le Chuck и продал пиратам на острове Черепа. Оставьте призрака и подойдите к левой стене склепа. Подберите ломик. Отойдите вправо, где на вас свалится уже знакомый вам череп Муррей. Вот теперь вам предоставляется возможность прихватить его с собой, чем и воспользуйтесь. Посмотрите через пролом в стене, поговорите с могильщиком Мортом. Чудак, помешанный на фантастике, не верит вам и не хочет вас выпускать из склепа. Рукой скелета дотянитесь до лампы. Поставьте лампу на крышку гроба и используйте Муррея на лампе. Испугавшись видения, могильщик выпустит вас.

В соседнем склепе находчивый Стэн организовал страховое агентство. Зайдите к нему. Дайте Стэну золотой зуб, а он оформит вам страховое свидетельство. Теперь идите в бар. Найдите в кладовой свидетельство о вашей смерти. Поднимитесь наверх в спальню и выломайте ломиком доски, закрывающие дыру в стене напротив кровати. Теперь освободите тем же ломиком кровать от гвоздей... Надо сказать, что покойничек вам изрядно помог. Колечко без камня ваше.

Идите в страховое агентство. Предъявите Стэну свидетельство о смерти и получите свою страховку - куча money. Идите в деревню, что находится у подножья вулкана. Возьмите со стола блок тофу, бамбуковый нож и чашу. Идите через экран вверх и поговорите там с Лимонной Головой, каннибалом-вегетарианцем. С помощью бамбукового ножа сделайте из тофу маску и наденьте ее. Снова поговорите с каннибалом-вегетарианцем. Он возьмет вас на церемонию жертвоприношения Богу Вулкана. Бросьте в кратер кусок сыра - ваш опрометчивый, но преднамеренный поступок вызовет извержение вулкана. Идите в бар, во дворике под навесом найдите кастрюльку, бросьте в нее остатки сыра и заберите посудину. Направляйтесь к кораблю. Отдайте пирату Хаггису кастрюльку с сыром, он позволит вам взять лосьон. Снова вернитесь в бар. Со стойки возьмите пустую кружку с крышкой. Ножницами проделайте в крышке отверстия. Идите на мельницу и зачерпните кружкой из бочки немного сладкой воды. Теперь самое время навестить тайник, где спрятана Елена.

Поставьте на пенек кружку с водой. Как только на сладость налетит несколько светлячков, закройте кружку дырявой крышкой. У вас получилась лампа, которую надо отнести на маяк. Установив лампу, идите на пляж. Поговорите с загадочным лодочником и пообещайте ему компас. Об устройстве компаса прочтите в энциклопедии. Наполните морской водой чашу, найденную в деревне. Используйте иглу на магните от холодильника и воткните ее в пробку. Полученную конструкцию поместите в чашу - компас готов. Дайте его лодочнику и плывите на остров Черепа.

Как ни странно, первым, кого вы встретите на этом острове, будет лифтер. Попросите его опустить вас в пещеру к пиратам. Когда вы будете спускаться, канат оборвется. Быстро откройте зонтик и используйте его как парашют.

Познакомьтесь с вожаком пиратов, королем Андре. В обмен на бриллиант он предложит вам партию в покер. Во время игры подкиньте в колоду пять карт Таро. Не теряйте времени, а под шумок хватайте бриллиант и бегите прочь.

Оказавшись вновь на Кровавом острове, идите в тайник. Натрите проклятое кольцо (что на пальце Елены) лосьоном и снимите его. Вставьте найденный бриллиант в оправу и наденьте на палец Елены.

Часть 3. Поцелуй обезьяны-паука

Возлюбленную вы расколдовали, зато оба попали в плен к Le Chuck'у. Развлекайте пирата разговорами о чем угодно, пока он не устанет слушать ваши бредни и не заколдует вас. Теперь вы лилипут. Когда Le Chuck уйдет, выбирайтесь на волю и исследуйте окрестности.

Поговорите с псиной Динги Догом. Предложите ему угадать на спор ваш возраст. Вы выиграете спор; в качестве приза возьмите якорь. Слева от пушки лежат пироги, служащие ядрами для орудия. Заправьте пирожки якорем. После того, как пушка выстрелит, откройте калитку и займите место дяденьки, которого только что смыло залпом. Следующий пирог летит в вас. Очистите лицо от крема и вернитесь к Динги Догу. Попинайте и потолкайте его, пока тот не разозлится. Динги оставит вам на память клок шерсти.

Подойдите к дядюшке, продающему сахарную вату. Возьмите у него порцию сладости и перечницу. Замешайте крем, сахарную вату, шерсть Динги и перец. Съешьте приготовленное и вернитесь в нормальное состояние.

Вы оказались на аттракционах. А владелец-то их не кто иной, как Le Chuck - это его семейный бизнес. Вы несетесь по коридору на тележке мимо различных театральных сцен из пиратской жизни. Когда захотите спрыгнуть с тележки, просто кликните на одну из сцен. На сцене с джунглями возьмите веревку, на сцене с кораблем - бочонок рома, а на сцене с пыткой - фляжку масла из лампы.

На ледяной сцене вымочите веревку в масле, затем прикрепите ее к бочонку с ромом. Получившуюся бомбу поместите на лапу снежной обезьяне. Дождитесь появления Le Chuck'a и, прежде чем он захочет вас заколдовать, обсыпьте его перцем.

Все, приключения закончились. Поздравляем!

СИ



Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ


MOTOROLA
1 ГКБ
Давидов А.
29
Вр: Соболева
5.09.97

INCUBATION

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ
ЧАСТЬ 2

PC

Алексей ЗДОРОВ

Поэтапное дерево миссий

Movie — возможность посмотреть небольшой movie, раскрывающий сюжет

Ammunition — места покупки оружия и снаряжения

Mission — названия миссий с краткой аннотацией

1. Movie: First Action

Ammunition: Supply shuttle alpha

Mission: Secure the Halls — Первая драка — в коридорах

2. Ammunition: Supply shuttle alpha

Mission: Enter another hall — Вторая драка в коридорах

3. Movie: Rutherford's Office

Ammunition: Supply shuttle alpha, Battlfield

Mission: Street Fight Area — Миссия со спасением двух солдат

Mission: Way to the Power Station — Миссия с проходом к PowerStation

4. Ammunition: Supply shuttle alpha, Battlfield

Mission: The Portal — Миссия в коридорах с появлением Gore'Ther

5. Ammunition: Supply shuttle alpha, Battlfield

Mission: Enter the Power Station — Проход на платформах мимо Gore'Ther

6. Mission: Find Dr.Reich — Проход по поврежденным мостам под артобстрелом и со Gore'Ther на хвосте.

7. Mission: Escort Dr.Reich — Проход по платформам под артобстрелом и с отрядом Gore'Ther в тылу

8. Movie: Visit Urelis' Office

Ammunition: Power Station Supply Base

Mission: Advance to the Fort — Проход мимо двух Scay'Ther'ов в засаде под прикрытием своего на заборе

Mission: Lead the Second Attack Path — Проход по местности с уничтожением трех Squee'Goo. Тренировка.

9. Ammunition: Power Station Supply Base

Mission: Way to the Fort B — Уничтожение люков в минном поле

10. Ammunition: Power Station Supply Base

Mission: In Front of the Fort — Уничтожение люков и встреча с ComBot'ом

11. Ammunition: Power Station Supply Base

Mission: Conquer the Fort — Уничтожение люков и пятнашки с ComBot'ом

12. Ammunition: The Fort

Mission: The Hole — Использование Com'Bot'а для уничтожения двух Al'Coo возле дыры

13. Ammunition: The Fort

Mission: Under-City — Вход в реактор

14. Ammunition: The Fort

Mission: Heaters — Проход по парабомбам к первому рубильнику

15. Ammunition: The Fort

Mission: Cross the Drawbridge — Проход по разводному мосту ко второму рубильнику

16. Ammunition: Get Out Of Here

Mission: The Nest — Миссия с пауком.

17. Movie: Next Steps

Ammunition: Assembly Camp

Mission: Rescue the Wounded Unit — Проход сквозь две запертые двери к раненому соратнику.

18. Ammunition: Assembly Camp

Mission: Defend Path A — Проход через две пары нестандартных дверей.

Mission: Defend Path B

19. Ammunition: Assembly Camp

Mission: Footbridge Path A — Проход по винтовым мостикам

20. Ammunition: Assembly Camp

Mission: Statue Park — Миссия с центральной платформой с Pyr'Coo и двумя люками «кузнечиков»

21. Ammunition: Assembly Camp

Mission: The Aid Station — Уничтожение Al'Coo в паучьем зале

22. Mission: Residential Area #1 — Проход сквозь пальмы на небольшое возвышение.

23. Mission: Residential Area #2 — Драка в пальмах

24. Ammunition: Fight Position

Mission: To the Flak Battery — Зал с бочками и Gore'Ther'ами.

25. Ammunition: Fight Position

Mission: Halls #1 — Лабиринт на фабрике

26. Mission: Halls #2 — Второй лабиринт с центральной комнатой

27. Ammunition: Urelis' Final Stand

Mission: Rutherford's Rescue — Соло миссия капитана

28. Ammunition: Urelis' Final Stand

Mission: Spaceport #1 — Проход к финальной платформе

29. Mission: Spaceport #2 — Финал с пауком-гигантом

Особенности прохождения миссий

Комментарий 1. *Внимательно читайте briefing и tips для каждой миссии.*

Комментарий 2. *По ходу развития игры существует несколько развилок. Эти ветвления длятся одну, изредка две миссии, всегда сходятся вместе и не оказывают никакого влияния на развитие сюжета. Единственное исключение — при выборе третьей миссии. В зависимости от того, какой вариант вы выберете, к вам присоединится один (при выборе миссии Way to the Power Station) либо два (при выборе миссии Street Fight Area) солдата.*

Комментарий 3. *Если вы уже разобрались в игре, для усиления эффекта рекомендуется прохождение на уровне Hard, когда все особенности игры используются в полную силу. Комментарии по прохождению каждой миссии даны именно для уровня Hard. На остальных уровнях все намного проще.*

Mission 1. Secure the Halls

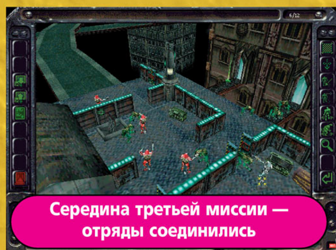
No comments

Mission 2. Enter another Hall

Последний tip не верен. Действительно, после открытия третьей двери из нескольких вентиляционных люков начинают лезть Scay'Ger'ы. Но совсем не обязательно куда-то торопиться — лучше спокойно перебить всех атакующих (их не так много) и только после этого закончить миссию.

Mission 3. Street Fight Area

Одна из самых сложных миссий во всей игре. Ваши солдаты еще не опытны, мощного оружия нет, а врагов лезет


Середина третьей миссии — отряды соединились

несметное количество. При этом общее число врагов превышает общее число патронов в отряде, что вынуж-


Миссия Street Fight Area

дает к обязательному использованию штыка при каждом удобном случае. Цель миссии — продержаться 12 ходов и не потерять Lee и Bakee.

Используйте штык везде, где только возможно.

Выставляя бойца в режим обороны, посмотрите на нагрев его оружия — это напрямую влияет на число выстрелов, которое он сможет сделать, обороняясь, т.е. если оружие уже перегрето, то и не сделает ни одного выстрела.

Сразу же заблокируйте бочкой проход слева от стартовой позиции. Это обезопасит ваши тылы.

Так же на первом ходу закройте дверь слева от Bakee. Это оставит для Bakee и Lee только одну дверь, которую они смогут защищать и через которую прорвутся на соединение с основными силами.

В миссии присутствуют два «кузнечика». Один из них появляется практически сразу, второй находится в центральном зале. В большинстве случаев они поодиночке прыгают в гущу ваших бойцов. Тут-то их и стоит уничтожить штыковой атакой.

Старайтесь ставить своих людей в режим обороны в таком порядке и в таких направлениях, чтобы они не тратили зря патроны. К примеру, если вы первым поставите в режим обороны самого дальнего бойца, который к тому же вооружен Light Gun, то он будет стрелять по появившемуся врагу первым и его стрельба, скорее всего, будет бесполезна.

Стратегия прохождения миссии - прорваться основным и дополнительным (Lee и Bakee) отрядами в большой зал и занять оборонительную позицию против монстров, напирающих из двух дальних ворот через узкий коридор, при этом оставив одного человека со штыком (например, Lee, у которого к этому времени должны закончиться патроны) у вентиляционного люка в центральном зале для уничтожения вылезающих из него монстров без затрат боеприпасов.

Хорошим вариантом будет отправить в начале миссии одного человека (например, Bratt'а) к двери, расположенной рядом с ящиком с боеприпасами. Находясь прямо перед дверью, он может за один ход либо открыть дверь, выстрелить и закрыть ее, либо открыть ее и встать в режим обороны. Если у него полностью холодный Advanced Combat Gun, то, находясь в обороне, он может уничтожить трех атакующих его Scay'Ger'ов, а на следующем ходу уничтожить еще одного и закрыть дверь, давая себе время охладить оружие. Расположенный рядом ящик с боеприпасами делает эту позицию практически вечной.

Scay'Ger'ы тупы, поэтому если один из них в конце своего хода заблокирует своим телом единственный узкий коридор, то все остальные будут стоять на месте до тех пор, пока не появится свободный проход.

Ближе к концу миссии можно попытаться отойти соединенными силами на стартовую позицию, закрыв за собой все двери. Тогда можно спокойно дождаться конца миссии.

Mission 4. The Portal

Первое появление Gore'Ther. Эти монстры уязвимы только со стороны спины. При этом они разворачиваются всегда лицом к противнику. Удобнее заманить его одним солдатом, а остальными зайти в тыл и оттуда спокойно уничтожить.

Mission 5. Enter the Power Station

Рычаги на данном уровне управляют движением платформ. Погрузите часть солдат на платформу и одним из остав-


Начало пятой миссии — Enter the Power Station

шихся нажмите первый рычаг. Платформа с Gore'Ther'ами подъедет к основной, а платформа с вашими солдатами окажется у тех за спиной. Дальнейшее — дело техники.

Mission 6. Find Dr.Reich

Dr.Reigh находится в одной из комнат прямо рядом с выходом.

Полуразрушенные мосты выдерживают только одного человека.

Cy'Goo стреляет по тем местам, где находились ваши бойцы в прошлый ход. Поэтому не стойте на одном месте и не занимайте своими солдатами тех кле-


Миссия Find Dr.Reich

По ходу развития игры существует несколько развилок. Эти ветвления длятся одну, изредка две миссии, всегда сходятся вместе и не оказывают никакого влияния на развитие сюжета.

ток, где в прошлый ход стояли их товарищи.

Для уничтожения Cy'Goo достаточно поставить против него в режим обороны бойца с дальнобойным оружием. Чем раньше вы это сделаете, тем проще будет прохождение.

Уничтожьте Gore'Ther'ов, просто зайдя к ним в тыл по полуразрушенным мостам. Заодно и соберете расположенные там бонусы.

При отстреле наседающих Scay'Ger'ов старайтесь сохранить в целостности как минимум один мост, ведущий к выходу.

Mission 7. Escort Dr.Reich

Для окончания миссии необходимо собрать всех солдат вместе с Dr.Reich на последнюю платформу.

Для уничтожения Cy'Goo используйте режим обороны и не стойте на одном и том же месте.

Возможный план — оставьте одного-двух бойцов на первой платформе. Одним можно пройти по полуразрушенному мосту, а остальным отойти на площадку с рычагом. Нажмите рычаг - платформа с оставленными солдатами отъедет в спрятанное место с бонусами, а к площадке с рычагом подъедет платформа с Scay'Ger. Перебейте их всех и идите дальше. Расправьтесь с Cy'Goo, затем уничтожьте отряд, стоящий на пути к финальной платформе. После этого заведите своих людей, оставленных для открывания ящиков (к этому времени все бонусы должны быть уже собраны), на платформу и жмите рычаг. Платформа вернется на стартовую позицию. Уничтожьте Gore'Ther'ов, оставленных в тылу, и спокойно двигайте к финальной платформе.



Миссия Escort Dr.Reich

Mission 8. Lead the Second Attack Path

Необходимо уничтожить трех Squuee'Goo и добраться до финального квадрата

Сразу же окружите и уничтожьте нескольких Gore'Ther'ов.

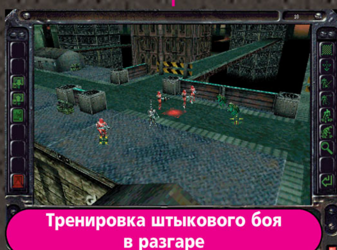
Используйте «мертвые зоны» для приближения к засевшим в засаде Squuee'Goo.

Попытайтесь уничтожить их издалека, используя дальнобойное оружие.

В конце миссии не торопитесь вставать на красный квадрат. Вы еще можете заработать немало опыта. Заметьте, что из ворот за небольшим забором постоянно валит поток Scay'Ger. При этом они двигаются с одной и той же скоростью. Постарайтесь выстроить всех своих людей, имеющих оружие со штыком, в шеренгу так, чтобы нападающие монстры заканчивали свой очередной ход за одну-две клетки до ваших бойцов. После этого — шаг вперед, удар, шаг назад — и все по новой. Для отстрела противника, который идет нестандартным маршрутом, поставьте немного сбоку любого стрелка. Упражняйтесь так до тех пор, пока у вас не кончатся патроны. Несколько уровней опыта на каждого участника вам гарантировано.



Миссия Advance to the Fort



Тренировка штыкового боя в разгаре

Mission 9. Way to the Fort B

Необходимо уничтожить все ходы, по которым поступают Scay'Ger. Все осложняется тем, что дело происходит прямо на минном поле.



Заход на бомбежку

Для уничтожения люков к отряду прикомандирован подрывник Harvey. В бою он, конечно, слабоват, но зато умеет пользоваться взрывчаткой. Поэтому оберегайте его и не подставляйте под атаки.

Не забывайте о том, что в момент взрыва уничтожается все, что находится вблизи него. Поэтому следите, чтобы какой-нибудь монстр не наступил на соседнюю с вашими бойцами мину. Пристрелите его раньше.



Мины на пути к цели

Следите за тылами.

При проходе через ворота сначала освободите его от мин, перекрестным огнем уничтожая наступающих Scay'Ger'ов, а затем одним рывком вбегите и пристрелите охранников справа и слева от ворот.



Миссия Way to the Fort B

Перед уничтожением последнего, самого дальнего люка, можете потренироваться на тех Scay'Ger'ах, которые из него лезут, и на тех, которые прибывают из бокового прохода. Запомните, где они появляются, и расставьте своих людей рядом. Можете попрактиковаться в использовании тяжелого вооружения для уничтожения групп противника. Поможет в дальнейшем.

Mission 10. In Front of the Fort

Необходимо уничтожить все ходы и добраться до ComBot'a.

Используйте режим обороны и перекрестный огонь для продвижения по узким коридорам.

Перед комнатой с ComBot'ом сначала расставьте своих людей перед входами, а на следующий ход отодвиньте ящики и бочки и спокойно расстреляйте с двух сторон всех находящихся внутри.

Mission 11. Conquer the Fort

Необходимо уничтожить все ходы, по которым поступают Scay'Ger.

Для осуществления постоянной огневой поддержки попытайтесь провести ComBot'a по проходу к дальним люкам. Для этого необходимо убрать с дороги все мешающиеся ящики.



Миссия Conquer the Fort

Мощность выстрелов Com'Bot'a позволяет уничтожать им целые группы врагов. Только старайтесь не подставить под его огонь своих солдат.

Mission 12. The Hole

Для уничтожения Al'Coo лучше всего использовать мины, если у вас есть миномет. Если же нет — используйте огневую мощь ComBot'a.



Миссия The Hole

Не подпускайте Al'Coo близко к вашим солдатам — его укус смертелен.

Mission 13. Under-City

Одна из самых сложных миссий. К слову сказать, до недавнего времени это была единственная миссия, где мне не удавалось собрать все бонусы. Время выполнения миссии ограничено двадцатью ходами.

Вы оказываетесь на небольшом возвышении. С него ведет два лифта, работающих синхронно — вы встаете на один из них, он опускается, другой в это время поднимается. И наоборот. В дальнем левом углу расположен большой столб, на вершине которого находится нужный рубильник, добраться к

Алексей ЗДОРОВ


Взгляд с птичьего полета


Цель достигнута!


Миссия Under-City

которому можно только через лифт у основания столба. Необходимо одним бойцом встать на лифт, а другим в это время добраться до центрального возвышения и нажать рубильник, этот лифт активирующий. На центральное же возвышение при этом ведет свой лифт.

План действий. Разбиваете отряд на две группы — одна (большая) будет прорываться налево к столбу, другая (меньшая) будет прорываться направо к рубильнику на центральном возвышении. Первая группа начинает спускаться через левый лифт вниз, при этом можно оставить одного человека наверху для огневой поддержки, а вторая начинает спуск через правый лифт и сразу же поднимается на соседнем лифте на центральное возвышение.

Задача левой группы — отразить первую, достаточно большую, волну засевших Scay'Ger'ов, а затем одному из бойцов добежать до лифта, пользуясь прикрытием товарищей, отражающих постоянно напирающих из расположенного в углу люка Scay'Ger'ов.

Задача правой группы — дать одному человеку возможность добежать до рубильника на центральном возвышении, отстреливая всех мешающих Scay'Ger'ов.

Mission 14. Heaters

Особенность данной миссии в том, что вам предстоит передвигаться по коридорам, заваленным парабомбами, которые взрываются через два хода после появления.

Определяйте время до взрыва бомбы по ее яркости — чем ярче, тем скорее рванет.

Не забывайте о том, что при взрыве парабомба уничтожает все в радиусе одной клетки.

Для начала уничтожьте первый отряд врагов, перемещая своих бойцов по узкому коридору так, чтобы не оказаться рядом с взрывающейся парабомбой. Дальше идите вперед мимо люка, отстреливая появляющихся врагов.


Миссия Heaters

За тремя коридорами вас ожидает отряд противника. План их уничтожения такой: оставьте одного человека у рубильника, одного поставьте отстреливать появляющихся из люка монстров, а последний боец будет играть роль приманки. В начале каждого хода открывайте подходящим рубильником ту дверь, в коридоре которой мины взорвутся ровно на следующий ход. Один из врагов забежит в коридор и заблокирует проход, вследствие чего остальные останутся на месте. На следующий ход закройте открытую дверь и откройте следующую подходящую. В начале хода противника взрывающиеся парабомбы подорвут забежавшего в проход монстра. Повторяйте данный трюк до того момента, когда забегать в проходы будет некому, и двигайте к финальному рубильнику, стараясь не подорваться на парабомбах.

В Incubation шаг вправо или влево может означать разницу между жизнью и смертью.

Mission 15. Cross the Drawbridge

Не обращайте внимания на подсказку о том, что не следует ходить к боеприпасам за первым мостом — стоит, еще как стоит. Отправьте одного воина по ближайшему мосту собирать бонусы. Лучшей кандидатурой является гранатометчик, так как метать гранаты он может и через стенки.

Сразу же с помощью дальнобойного оружия уничтожьте двух Squuee'Coo, засевших на башнях.


Миссия Cross the Drawbridge

Идите к рубильнику, расположенному в другом конце небольшого лабиринта и опускайте разводной мост.

Пересекайте узкий мост небольшой группой, желательно с человеком с banner'ом для увеличения скорости. Для того, чтобы перебраться безопасно, используйте поддержку ракетометчика — он стреляет даже через стены и способен уничтожать большие группы врагов и дальнобойную группу прикрытия, расположенную с этой стороны моста и способную отстреливать цели на противоположной его стороне. Пройдите сквозь дверь и нажмите рычаг.

В середине миссии в вашем тылу может появиться отряд противника, который начнет перебираться как по одному, так и по другому мосту. Для их уничтожения достаточно поставить одного человека на разводном мосту, с которого можно простреливать и обычный мост.

Mission 16. The Nest

Необходимо пробраться мимо огромного паука и добежать до выхода.

В этой миссии появляются маленькие паучки Dec'Ther, которые при соприкосновении с противником аннигилируют вместе со всеми, находящимися в радиусе одной клетки.


Миссия The Nest

Используйте тяжелое вооружение, например гранатомет, для уничтожения инкубационных труб-клешней гигантского паука в стене.

Пока эти клешни еще живы, используйте прикрытие для защиты от их стрельбы, а на открытом пространстве не стойте на одном месте — они стреляют по последнему местоположению ваших видимых бойцов.

Постоянно используйте режим обороны для того, чтобы обезопасить себя от Dec'Ther.

Старайтесь не оставаться в конце хода в болотной жиже — она потихоньку отнимает здоровье.

Mission 17. Rescue the Wounded Unit

Если у вас к этому времени уже есть jet-pack, то направляйтесь тем бойцом, который им владеет, к комнатам с двумя рубильниками. Если нет — вам придется тащиться туда пешком и заниматься нудной работой по освобождению проходов от ящиков и бочек. После этого спокойно направляйтесь к выходу, отстреливая всех появляющихся врагов.

Mission 18. Defend Path A

Единственная хитрость при прохождении данной миссии — две пары нестандартных дверей. Работают они следующим образом: если встать перед первой левой дверью, откроются первая правая и вторая левая, а если встать перед первой правой дверью, откроются первая левая и вторая правая. Поэтому для начала следует открыть все двери таким образом, а потом заблокировать их, встав солдатами в проем открытых вторых дверей. Это помешает им закрыться и даст вам спокойно провести весь отряд через эти два прохода. Только смотрите не проглядите прозрачного монстра, который с нетерпением ждет вас за второй правой дверью.

Mission 19. Footbridge Path A

Используйте вращение камерой для того, чтобы понять расположение мостиков.


Миссия Footbridge Path A

Старайтесь уничтожить Pyr'Coo в первую очередь, так как его стрельба может нанести немалый урон.

Mission 20. Statue Park

Используйте прикрытие для защиты от стрельбы Pyr'Coo, которые находятся на платформе.

Два люка по углам местности плодят «кузнечиков». При возможности уничтожайте их ракетами в месте появления, либо установите одного-двух людей с стрелковым оружием около каждого люка.

Алексей ЗДОРОВ


Миссия Statue Park

Mission 21. The Aid Station

Цель миссии — уничтожить Al'Coo. Только с самого начала к вам начнут выползать, проламываться и падать десятки Dec'Ther.

Для уничтожения Al'Coo используйте либо мины, либо концентрированный огонь.

Бойцы с Jet-Pack могут легко избежать паучков, запрыгнув на многочисленные площадки на стенах. Остальным лучше всего сгруппироваться в комнате с узким проходом и в режиме обороны сдерживать напор Dec'Ther'ов, добивая при этом Al'Coo. Наилучшим местом для этого служит небольшой зал рядом с выходом на аллею, по которой прогуливается Al'Coo.

Используйте тяжелое оружие для уничтожения больших групп Dec'Ther'ов.


Миссия The Aid Station

В Incubation практически отсутствует AI, и основной упор делается на количество и постоянный приток Scay'Ger'ов ...

Mission 22. Residential Area #1

No comments.

Mission 23. Residential Area #1

Следите за прозрачными монстрами, так как их очень легко потерять среди пальм.

Mission 24. To the Flak Battery

War'Goo неуничтожимы, поэтому не тратьте на них боеприпасы

Для уничтожения группы Gore'Ther'ов в центральном зале с бочками можно использовать несколько приемов. Во-первых, можно стрелять по соседним с Gore'Ther'ам бочкам, к которым те повернуты спиной. Во-вторых, можно использовать Jet Pack для быстрого перемещения в тыл противника. И наконец, можно просто попытаться окружить их и зайти за спину.


Миссия To the Flak Battery

При продвижении к выходу старайтесь, чтобы ваши бойцы не вставали на клетки, на которых до этого находились их товарищи. War'Goo стреляют именно туда.

Если у вас есть Jet Pack, то для окончания миссии его владельцу достаточно допрыгать до красного квадрата.

Mission 25. Halls #1

Мендель способен открывать поврежденные двери. Оберегайте его от вражеских атак.

Некоторые стены таят в себе сюрпризы.


Миссия Halls #1

Mission 26. Halls #2

No comments

Mission 27. Rutherford's Rescue

В этой миссии участвует только Captain Rutherford, имеющая Jet Pack и вооруженная снайперской винтовкой.

Вначале убейте нескольких Scary'Ger'ов, расположенных на открытой местности.

Принцип уничтожения засевших в засаде прост: им надо сначала показаться, а затем выйти из зоны обстрела. Тогда «кузнечики» начнут прыгать на сосед-


Миссия Rutherford's Rescue

ние с капитаном клетки, где их можно обстрелять, а затем вновь отпрыгнуть из зоны обстрела.

В большой замкнутой комнате стоит сначала прыгнуть в узкий перешеек, затем на следующий ход выйти в одну половину, пострелять и отойти или отпрыгнуть обратно. На следующий ход, когда припрыгают «кузнечики», можно опять пострелять, а затем отпрыгнуть в один из тупичков, и т.д. После этого тот же фокус надо повторить и с другой половиной этого помещения.

В небольших замкнутых комнатах стоит сначала запрыгивать за перегородку, чтобы не попадать под обстрел, а затем выполнять описанную процедуру.

В комнате с дверью надо просто войти и выйти, тем самым выманив засаду наружу, после чего расправиться с ними описанным способом.

Следите за патронами. При их нехватке воспользуйтесь несколькими расположенными на уровне ящиками с боеприпасами. Для облегчения этой процедуры с начала миссии стоит освободить комнату с боеприпасами, а затем уже все остальные.

Не забудьте собрать все бонусы.

Mission 28. Spaceport #1

Не забудьте перед уходом на миссию экипировать присоединенного к вам Mendel'я.

Необходимо всеми бойцами зайти на указанную платформу.


Миссия Spaceport #1

Сразу же избавьтесь от всех окружающих вас снайперов.

На уровне присутствуют несколько отрядов паучков, поэтому либо уничтожайте их издалека, либо оставляйте нескольких бойцов в режиме обороны.

Особых проблем с прохождением этой миссии возникнуть не должно, поскольку к этому времени ваш отряд должен быть укомплектован под завязку.

Mission 29. Spaceport #2

Уничтожив встречающую публику, продвигайтесь к выходу. Вас ожидает


Два подарочка готовы

сюрприз.

Для спокойного отстрела мелких паучков расположите ваших бойцов на возвышениях, где их не смогут достать.


Mutlytarget Destroyer в действии

В принципе, большого паука можно убить и обычным оружием, только это отнимает очень много боеприпасов и


Plasma Gun в действии

времени. Можно использовать High Energy Laser, коль скоро у него неограничен боезапас, или Multitarget


Подарок пришелся по вкусу

Алексей **ЗДОРОВ**


Миссия Spaceport #2

Destroyer в режиме концентрированного залпа. Но самым эффективным способом будет подложить под паука-гиганта мину, а лучше несколько. Результат гарантирован.


Surprise!

Хотя существует всего несколько персонажей, смерть которых приводит к отрицательному результату миссии, а гибель остальных можно восполнить путем найма рекрутов, вряд ли вам удастся пройти Incubation таким образом. Огромное значение имеют способности персонажей, от которых напрямую зависит возможность использования ими того или иного оружия или редмета и развитие которых в процессе игры ложится целиком на ваши плечи. Это приводит к тому, что всего через несколько миссий после начала вы будете знать своих бойцов поименно, знать, кто чем вооружен, в каких областях искусен, а в каких — полный профан.

Особенности игрового процесса

1. Ограниченность Action Points

Среднее количество Action Points, которое означает, сколько персонаж способен сделать за один ход, очень мало по сравнению с другими похожими играми. В Incubation шаг вправо или влево может означать разницу между жизнью и смертью. Соответственно, большое значение приобретают вещи, способные поднять число AP, такие как Banner и Servosystem.

2. Режим обороны

Находясь в этом режиме, ваши солдаты реагируют на появление врагов в зоне своей видимости и пытаются, если это возможно, их атаковать. При этом первый, кто был поставлен в этот режим, первым же и среагирует. Зона видимости зависит от направления, в котором был оставлен боец (исключение — если солдат попадает в область действия Banner'a, то он реагирует на все, что происходит вокруг, независимо от того, куда он смотрит). Приучайтесь к использованию этого режима с самых первых миссий.

3. Моральное состояние и паника

У каждого солдата есть его текущее моральное состояние. Оно увеличивается на единицу за каждый ход, пока не достигнет максимума для данного солдата. При любой атаке на него моральное состояние уменьшается. Если она достигает нуля, человек впадает в панику. В состоянии паники у него есть всего один AP на ход, резко падает сопротивляемость атакам и перестает улучшаться моральное состояние. Из состояния паники можно выйти, использовав команду Rest, что увеличит моральное состояние на два. Если же боец попадает в область действия Banner'a, то за каждый ход его моральное состояние увеличивается на два, из-за чего и в панику он не впадает.

4. Ограниченный боезапас

В процессе прохождения каждой миссии существует всего один способ перезарядки оружия — использование коричневых ящиков с амуницией, раскиданных почти во всех миссиях, что восстановит до максимума боезапас сделавшего это бойца. Поэтому всегда следите за количеством оставшихся патронов и как можно скорее приобретайте Ammuntion Pack, который увеличивает боезапас носимого оружия в два раза.

5. Перегрев

Каждое оружие нагревается во время стрельбы и постепенно охлаждается в спокойном состоянии. Если перегрев достигает критического уровня, то попытка стрельбы из такого оружия может привести к его заеданию (исправляется командой Rest), или даже к гибели бойца. Для каждого оружия скорость нагрева и остывания различна, и эти показатели сильно влияют на предпочтительные варианты его использования. Например, Double Fire, с его низкой нагреваемостью, ценен в режиме обороны, а High Energy Laser лучше всего использовать против редких и сильных врагов, т.к. до перегрева он может сделать всего три выстрела.

6. Real 3D

Расположение своих солдат и Scay'Ger'ов по высоте имеет очень большое значение. К примеру, боец с дальнобойным оружием, засевший на высоте, является ключевым для прохождения некоторых миссий, и наоборот, первое, что стоит сделать - это уничтожить высоко расположенных снайперов противника. Также, большое значение имеют заборы, строения и другие обьекты, способные служить укрытием от неприятельского огня.

7. Количество против ума

В Incubation практически отсутствует AI, и основной упор делается на количество и постоянный приток Scay'Ger'ов (общее число убитых монстров в конце игры у вас скорее всего перевалит за полторы тысячи!). Это не является недостатком игры, также как и отсутствие перезарядки, это одна из особенностей, которые делают игру такой, какой она есть. И то, что практически всегда можно предугадать поведение монстров, лишь усиливает эффект при прохождении. Здесь нет такой ситуации, что противник сглупил, или наоборот, сделал какую-нибудь хитрость. Все зависит только от ваших действий.

8. Уникальность персонажей

Хотя существует всего несколько персонажей, смерть которых приводит к отрицательному результату миссии, а гибель остальных можно восполнить путем найма рекрутов, вряд ли вам удастся пройти Incubation таким образом. Огромное значение имеют способности персонажей, от которых напрямую зависит возможность использования ими того или иного оружия или предмета и развитие которых в процессе игры ложится целиком на ваши плечи. Это приводит к тому, что всего через несколько миссий после начала вы будете знать своих бойцов поименно, знать, кто чем вооружен, в каких областях искусен, а в каких — полный профан. Примерно к середине игры вы получите совершенно уникальных солдат, которых вы никогда не спутаете друг с другом, и гибель каждого из них будет для вас невосполнимой потерей.

9. Использование оружия и предметов

В Incubation применена своя интересная система накопления опыта (подробнее смотри посвященный этому раздел), которая приводит к специализации каждого солдата, когда вы не можете просто купить новую, более мощную винтовку. Для этого необходимо, чтобы ваш солдат был натренирован именно в области стрелкового оружия, а если он развивался именно в этом направлении, то вряд ли из него выйдет хороший доктор и он сможет приобрести Large Medic Kit. Такая ситуация приводит к специализации и планированию развития каждого солдата на несколько ходов вперед, когда вы ожидаете, что вот-вот ваш стрелок получит наконец столь желанный оптический прицел, а первый выстрел из купленного наконец гранатомета приносит больше удовольствия, чем собственно результат попадания.

Развитие персонажей

У каждого бойца существует всего шесть способностей, которые можно развивать.

— ***Battle Fitness*** — физическая тренированность человека. Влияет на ношение тяжестей, в том числе массивного вооружения, Jet Pack и других тяжелых вещей, а так же на возможность приема стимулянтов.

— ***Light Weapon Proficiency*** — навыки обращения с легким (стрелковым) оружием

— ***Heavy Weapon Proficiency*** — навыки обращения с тяжелым, специализированным оружием

— ***Technical Skills*** — уровень технических знаний. Влияет на использование сложных в техническом плане предметов и оружия.

— ***Medical Skills*** — уровень медицинских знаний. Влияет на использование аптечек и Servo System.

— ***Leadership*** — способность к управлению коллективом. Влияет на получение Banner'a и Long Range Scanner'a. Точнее сказать, Banner является как бы подтверждением высочайшего уровня организации, а не предметом со своими характеристиками.

Любая вещь стоит некоторое количество Equipment Points и имеет набор необходимых для покупки способностей. Дополнительные EP даются за каждое выполненное задание, а так же их можно получить, собирая зеленые бонус-ящики с припасами, расположенные почти в каждой миссии.

Принцип развития способностей такой: у каждого бойца есть число свободных Skill Points, получаемых за успехи в миссиях, которые он может потратить на свое развитие. Покупка оружия или предметов, у которых величина необходимых для владения способностей укладывается в способности солдата, происходит только за счет Equipment Points отряда. Если же она превышает способности солдата, то покупка возможна только в том случае, когда разница в способностях покрывается количеством свободных Skill Points. Эти Skill Points идут на наращивание необходимых характеристик.

К примеру, для покупки Rapid Fire Machine Gun требуется два пункта Light Weapon Proficiency и три пункта Heavy Weapon Proficiency, а у вашего персонажа эти способности развиты только на один пункт каждая, и у него имеется четыре свободных Skill Points. Тогда покупка произойдет, Light Weapon Proficiency вырастет на один и достигнет двух, Heavy Weapon Proficiency вырастет на два и достигнет трех, а число свободных Skill Points уменьшится с четырех до одного, ровно на число потраченных Skill Points (один на возрастание Light Weapon Proficiency и два на возрастание Heavy Weapon Proficiency).

Это ведет к необходимости планирование траты свободных Skill Points, в каких случаях можно сразу потратить один полученный SP на что-либо доступное, либо стоит подождать до накопления необходимого количества для покупки нужной вещи. К примеру, для получения Banner'a необходимо пять пунктов Leadership'a. Если у вас уже есть один его пункт, то для покупки необходим запас в четыре свободных Skill Points, т.к. никаких вещей с промежуточными значениями этой способности не существует. Совет: изучите сразу характеристики всего оружия и предметов, просмотрите способности вашей команды и наметьте список необходимых закупок по мере поступления SP.

Для получения полноценной команды старайтесь развивать специалистов своего дела, нежели людей с общим образованием. Например, Bratt является первоочередным кандидатом на получение Banner'a. Поэтому, вооружив его самым простым и достойным оружием (Advanced Combat Gun), начинайте копить SP на Banner. Maxon'a стоит развивать в область тяжелого вооружения, а West может к финалу стать профессиональным доктором, получив Large Medic Kit.

За отличное прохождение некоторых миссий вы получаете Commendation Stars, знаки проявленной доблести. Каждый знак дает возможность повысить в звании одного бойца, при этом количество его свободных SP возрастет на единицу.

По поводу размера команды. В принципе, вы можете набрать достаточно большой отряд. Но, во-первых, количество возможных участников в каждой миссии ограничено, во-вторых, у вас просто не хватит средств развивать большой отряд. На практике, вполне достаточно пяти человек: трех солдат, с которыми вы начинаете игру, и двух, которых получаете при прохождении третьей миссии (Street Fight Area). Это дает возможность, при успешном собирании Equipment Points, сделать из них к концу игры просто убийственную команду.

СИ

Алексей **ЗДОРОВ**

MYTH

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Очень хорошая игра этот Myth. Редкий пример сочетания всех элементов в нужных пропорциях. Просто бальзам на истомленные души геймеров. Конечно, пройти мимо социального заказа было невозможно, а потому наша святая обязанность поделиться с играющей общественностью тайным знанием — как проще всего освоится в этом привлекательном продукте! Естественно, такие советы нужны только для начала, опытный же игрок и сам прекрасно справится со всеми кознями разработчиков.

Итак, помолившись, начинаем.

Экономики, как известно, в игре нет. Поэтому бережное отношение к войскам, предоставленным командованием, имеет первостепенное значение. На подкрепления лучше не рассчитывать — из всех описанных ниже миссий оно пришло только в одной. Но не расстраивайтесь, выделенных сил всегда более чем достаточно. Наблюдается даже такая на первый взгляд парадоксальная ситуация — чем меньше войск, тем меньше относительные потери. Причина в том, что при небольшом количестве солдат эффективность управления больше, так как можно уделить внимание каждому.

Важнейшим стратегическим элементом является то, что солдаты накапливают опыт, начиная действовать при этом все эффективнее. Наиболее отличившиеся переходят из миссии в миссию, существенно облегчая жизнь полководцу. Таких бойцов надо всячески холить и лелеять, не подставляя под удар без крайней необходимости.

Основа успешных действий в **Myth** — использование особенностей трехмерного рельефа и оптимальное взаимодействие войск. Поговорим об этом несколько подробнее.

Имеются три аспекта влияния рельефа. Первый и наиважнейший — видимость. Если не можешь одолеть противника в лобовом бою, стоит использовать ложбины и холмы для того, чтобы незаметно просочиться к цели. Естественно, это имеет смысл, если задачей является проникновение в строго определенное место. Следующее, что необходимо иметь в виду — далеко не одинаковая проходимость видов войск. Увы, на холм с отвесными склонами нельзя загнать своих лучников (чего не скажешь о противнике!). А вот водные преграды непреодолимы для всех, поэтому их использование — важный оборонительный фактор. И последнее — в мире **Myth** соблюдение физических законов оказывают такое влияние на стрельбу из луков и метание бутылок, что пренебрегать ими смерти подобно. В случае с гномами этот постулат необходимо понимать в



буквальном смысле.

Таковы главные предпосылки умелого использования рельефа местности. Что касается взаимодействия родов войск, то точкой отсчета тут могут стать реальные достоинства и недостатки основных unit'ов. Этим мы сейчас и займемся.

Мечники. Не так уж ценны, поэтому потери среди них были ужасающи. Нам, конечно, очень стыдно, но времени на них всегда не хватает. Ходят очень медленно, зато бьют сильно и удары держат хорошо. Потому самое естественное применение мечников — защита лучников. В атаку бросать не стоит, так как они так и норовят сбиться кучей, при этом эффективность мечников заметно падает. Оборона, оборона и еще раз оборона.

Лучники. Противник всегда обладает значительным численным перевесом, а при таком раскладе стрелки являются одними из самых ценных unit'ов, и терять их не рекомендуется. Никогда не допускайте непосредственного контакта лучников с противником. При нападении они перестают стрелять и пытаются спастись. Что обречено на неудачу из-за медлительности. Оптимальная позиция для них — возвышенность, окруженная мечниками и берсеркерами. Кстати, только лучники способны бороться против взрывающихся покойников!



Гномы. М-да. По поводу этих мелких



тварей можно сказать немало «ласковых» слов, но все они, увы, не для печати. Опытный гном способен на подходящей местности перебить любое количество скелетов с топорами, но может и парой бутылок существенно упростить вам управление вашим войском (за счет кардинального его сокращения, хе-хе). Поэтому лучше держать их перед фронтом или на флангах. Оптимальной тактикой на равнине является планомерное отступление с забрасыванием противника коктейлем Молотова, но учтите, что гномы коротконоги и перемещаются не быстро, поэтому, например, против Myrmidons их применять бессмысленно. Установка минных полей очень эффективна, но тяжела и требует многочисленных проб. Нам не понравилось, и мы использовали этот прием только в совершенно безвыходных случаях.

Путешественники. Ценны, но их возможность лечить очень ограничена. Использовать в битвах не советуем, так как толку мало, а гибнут они легко.

Берсеркеры. Почти то, что надо. Очень быстро бегают и сильно бьют, но защитные характеристики средние. Хороши для разведки и нападения на Soulles и Myrmidons, а также для заманивания врага в смертельную ловушку.

Из всего вышесказанного очевидна оптимальная тактика — заманивание врага к укрепленным позициям на какой-нибудь возвышенности при максимальном прореживании его рядов по дороге. Напоминать о правильном построении рядов обороняющихся, наверное, уже не надо.

И последнее. В **Myth** существует возможность отдавать приказ построиться определенным образом. Она бесспорно важна, но имеющиеся типы построений оказались на практике однообразными и трудно применимыми. Более целесообразной была бы опция, позволяющая задавать их самому. Ничего такого в игре нет, а ведь идея-то была уж как хороша...

Про противника сказать особо нечего. В его рядах можно найти аналогичные вашим unit'ам создания, характеристики и тактика применения которых, естественно, очень похожи. Уникальны только зомби-камикадзе, которых в силу необычайной вредоносности необходимо



при обнаружении немедленно расстреливать из луков.

Таковы теоретико-эмпирические предпосылки успешного прохождения **Myth'a**. А теперь на примере прохождения нескольких уровней проиллюстрируем все вышесказанное.

Crow's Bridge

Задача: выбить всех врагов из деревни.



Для начала отведите двух меченосцев к тем четырем, которые стоят на дороге. Быстро подтягивайте туда же резерв из деревни. Пока он следует к мосту, можно побеспокоить противника, но не ввязывайтесь в бой с превосходящими силами. Лучников под прикрытием меченосцев расположите так, чтобы они могли стрелять по проникшим в тыл, а сами берите гнома и нападайте на мертвецов с топорами. Постепенно отступая, заманите их к своим основным силам, и тут вы легко расправитесь с ними. После этого бросайте все силы к мосту, чтобы уничтожить призраков с дротиками.

Старайтесь держать своего гнома подальше от меченосцев, так как он так и норовит бросить бомбу в гущу рукопашной схватки. Да, обязательно сохраните всех лучников — они перейдут в следующую миссию.

Совет: самое главное — быстро шевелиться, так как вскоре к противнику подойдет подкрепление, и справиться с ним будет невозможно.

A Traitor's Grave

Задача: найти и уничтожить предателя-человека.

Сначала идите за местным жителем, стараясь расстреливать всех попадающихся врагов издалека. Доберитесь до



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



начала леса и займите круговую оборону. Севернее проходит тропинка, по которой и проследует с востока на запад предатель, конвоируемый скелетами. Всех убивать не надо, да и это весьма непростая задача. Поэтому лучше всего посадить в засаду на западе гнома, который легко может уничтожить цель, не вступая в сражение с эскортом.

The Siege of Madrigal

Задача: провести разведывательно-диверсионную вылазку и обнаружить колонну войск противника, после чего отступить.

Для начала необходимо прорваться в деревню. Для этого идите к мосту, истребляя встречающихся врагов. Расставьте своих лучников так, чтобы они были на возвышенности (то есть на мосту), это позволит им дальше стрелять. Затем переправляйте через мост меченосцев и ввязывайтесь в общую битву. Постарайтесь сохранить максимум лучников.



Дальше можно действовать по-разному. Дело в том, что, как только ваши войска достигнут центральной площади, отовсюду вылезут зомби, обладающие одной весьма неприятной чертой - они способны взрываться, уничтожая все вокруг. Единственный способ борьбы с ними — расстреливать с большого расстояния из луков. Поэтому мы оставили меченосцев у моста, надеясь расчистить деревню с помощью лучников. До конца это сделать не удалось, к тому же постоянно приходилось отвлекаться и перегонять меченосцев с места на место. Когда же лучники обнаружили колонну противника (она находится к северо-западу от деревни), то им пришлось быстро уносить ноги. Поэтому, наверное, лучше всего будет оставить основные силы у моста, выбрать несколько «добровольцев» и отправить их на поиски противника. Ни в коем случае нельзя при этом ввязываться в схватки — быстрота перемещения единственное, что может привести к успеху.

Homecoming

Задача: найти книгу, схватить ее и смыться.

Помните, что любой ценой надо сохранить путешественника.

Для начала очистите территорию в районе высадки. Затем берите все войска и идите к юго-востоку на площадь со статуей. Там вы станете свидетелем



жестокой схватки. Желательно успеть построить своих солдат до того, как с последним защитником книги будет покончено. Если успеете, то используйте разбросанные по земле мешки с взрывчаткой для уничтожения основных сил врага, состоящих из скелетов. После того, как путешественник подберет книгу, с севера появится еще один отряд противника. В зависимости от сохранившихся у вас сил можно либо перебить его, либо оставить небольшой заслон из меченосцев, отправив лучников сопровождать путешественника к выходу из города, расположенному дальше к юго-востоку. Использование в качестве эскорта лучников и гномов позволит держать монстров на приличном расстоянии.



Flight From Covenant

Задача: провести путешественника к подземному входу.

Сначала предстоит выдержать нелегкое сражение около разрушенной стены. Враги будут нападать с трех сторон, поэтому лучше всего поставить лучников в центре, а меченосцами защитить их с флангов. Гномам можно поручить закидать гранатами отряд, идущий по центру, так как он находится в низине, и действия гномов будут весьма эффективны. По окончании великой битвы вылечите оставшихся меченосцев и готовьтесь к длинному маршу. В принципе, лежащая перед вами дорога выведет прямо к подземному ходу, казалось бы, ничего лучшего и не пожелаешь. Но мертвецы прекрасно это понимают и с наличными силами их заслон не перебить. Такое впечатление, что рядом с дорогой разбила свой лагерь вся армия неприятеля. Конечно, можете попытаться, но армия у вас неподходящего состава для битвы с толпой Myrmidons.





Поэтому пойдем другим путем. К северу есть болото, перебравшись через которое можно миновать основные силы противника. Остерегайтесь только мерзких взрывающихся зомби! На открывшейся территории находится еще три вражеских отряда, каждый из девяти скелетов. При попытке прорваться к подземному ходу они зажмут вас с трех сторон, и вряд ли после этого удастся выполнить миссию. Как же действовать? Постарайтесь выманить их по одному, вынуждая врага рассредоточиться. После этого, используя гномов и лучников, можно без потерь добиться победы. Очень хорошо, если удастся найти возвышенность — «польза» от применения гранат в этом случае выше. Также можно использовать дорогу, проходящую на юге.

Force Ten From Stoneheim

Задача: вывести из строя транспортную установку противника (телепортатор).

Зачем нужна эта толпа мирных жителей, мы так и не поняли. Но поскольку место, в которое они идут, очень хорошо для обороны, помогите им туда добраться. Займите лучниками позиции на северном склоне холма со столбом на вершине. После легкой победы отправьте их к югу, там есть небольшой отряд врагов, которые в самый решительный момент могут нанести удар в спину. Зачистив свой берег, идите к броду.

На той стороне реки мертвецы сосредоточили приличные силы. Лучше всего поставить по обе стороны от брода гномов, а по центру лучников и пытаться переманить глупых покойничков на свой берег, спокойно уничтожая их при попытке перейти реку. А вот когда они утратят численный перевес, перебирайтесь на тот берег и добейте еще стоящих на ногах.

Идите по дороге и по пути уничтожьте еще один небольшой заслон. Не пытайтесь сразу подрывать пилоны телепортатора. При попытке к ним приблизиться из него начинают сыпаться вражеские воины, плюс с востока в спину ударит еще один отряд, стерегущий другой брод. Поэтому лучше сначала расправиться с ним, а потом занять выгодные позиции на некотором удалении от телепортатора и отправить к нему одного из берсеркеров. Когда с неприятелем будет покончено, сложите к подножию одного из пилонов шесть-восемь пакетов с взрывчаткой и подорвите их.

Bagrada

Задача: выяснить, что случилось с пропавшим в горах отрядом.

Судя по предваряющему миссию мультфильму, участь его была печальна, и



вы вполне можете разделить их судьбу. Чтобы этого избежать, необходимо тщательно подготовить место боя.

После небольшой стычки недалеко от старта взбирайтесь на северный склон и смещайтесь к востоку, тщательно зачищая территорию. К стрелкам, сидящим на возвышенностях, старайтесь подобраться с той стороны, в которую они не смотрят — это даст вам временное преимущество и позволит избежать лишних потерь. После того, как вы найдете кострище и прибудет подкрепление, начинайте минировать местность в узкой долине, где нашли смерть ваши предшественники. Основную опасность представляет большой синий мужик, способный одним ударом убить любого. Во избежание огромных потерь его лучше взорвать. Но можно и просто порубить, если надоело подбирать место для смертельной ловушки.



Ambush at Devil's Overlook

Задача: расправится с основной массой Soulles.

Скажем прямо, задача непростая, но разрешимая. Постарайтесь как можно быстрее перегородить долину серией минных полей. Действовать следует быстро, так как вскоре появятся первые группы духов (примерно по десятку в отряде). С ними можно справится или при помощи берсеркеров, или бросая пару гномов на почти верную смерть.

В основной группе несколько десятков врагов, поэтому очень желательно проредить их строй при помощи минных полей. Для подрыва лучше использовать опытных гномов, так как они дальше кидают бутылки. После истребления основной волны переходите в атаку и добейте арьергард. Победа!



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

The Five Champions

Задача: найти и освободить Alric'a.

К счастью наше разочарование при виде отведенной на выполнение задания крошечной «армии» оказалось зряшным. Воины весьма опытны, а малое их число только уменьшает потери благодаря легкому управлению. Вот только помните, что каждый боец на вес золота.

Пробраться необходимо на восток. Но для пересечения оврагов придется постоянно смещаться то к северу, то к югу. Начать же необходимо с поиска выхода из ложбины. Он расположен к западу. Обязательно разберитесь с вражескими стрелками. Это лучше сделать с помощью лучника, остальным героям стоит пока подождать в укрытии. С северного склона нападет отряд скелетов, и тут необходимо пустить вперед гнома. Он способен перебить больше половины отряда, остатки же будут с легкостью уничтожены берсеркерами.

Теперь двигайтесь на юго-восток и ищите спуск в овраг. Только не вздумайте сразу идти туда. Обратите внимание на то, что подьем проходит вдоль стенки оврага. Это делает его смертельной ловушкой для неприятеля. Займите позицию на бугорке и пустите одного берсеркера на разведку. Как только враги его обнаружат, они погонятся за ним и попадут под прицельный огонь гнома. В этот момент он становится похож на миномет небольшого калибра — бутылки из него так и летят. Если время от времени указывать цели в голове неприятельской колонны, то наверх не взберется никто. Помните - скелетов два отряда, следовательно, бойню тоже надо повторить два раза.

После спуска в овраг идите к мосту. Его защищают несколько Soulles, расправится с которыми лучше при помощи берсеркеров. Но не спешите переходить на другую сторону. Здесь опять поджидают скелеты. Нападать на них лучше гномом, забрасывая их бутылками при отходе к мосту.

Снова продвигайтесь на юго-восток. За перемычкой вас ожидает последний заслон. После нескольких экспериментов мы пришли к выводу, что проще всего зайти двумя берсеркерами с севера и погнать неприятеля в сторону лучника и гнома.

Теперь осталось только разрушить пилоны вокруг Alric'a - и он свободен.

Out of the Barrier

Задача: унести ноги.

Состав вашего геройского отряда ос-



тался без изменений, но малое количество бойцов нас уже не пугает. И это хорошо!

Для начала исследуйте и зачистите всю местность на севере во избежание удара в спину. Потом следуйте к центру карты, там снимите с бугра вражеских стрелков и уничтожьте закрывающие проходы отряды. Ни в коем случае не ходите на восток. Сначала спуститесь к югу и найдите полузасыпанный песком мраморный сарайчик. Около него находится весьма ценный артефакт, без



которого миссию пройти затруднительно. Правда, при попытке его взять из сарайчика выбегает группа тварей, но берсеркеры с ними легко справятся.

Дальше можно действовать по-разному, например установить мины. Но нам так и не удалось создать нормального минного поля. Поэтому мы использовали лук-артефакт для обездвиживания Myrmidons. Стрел не жалейте, больше они все равно не понадобятся.

Теперь обходим симпатичный холмик, вершина которого и является конечным пунктом нашего небольшого путешествия. Когда мы его обогнули, то первое, что мы ощутили, было легкое недоумение — это чего, плоская шутка, что ли? После недолгих размышлений решили пожертвовать одним из берсеркеров и попробовать отвлечь толпу врагов, перекрывающих путь. Но оказалось, что они нас игнорируют. И так заходили и этак, все впустую! Враги стоят не сдвигаясь, наших же сил явно слишком мало...

И только мы уже собрались распрощаться с этой замечательной, но совершенно «непроходимой» под конец игрой, как тут проснулся до того совершенно индифферентный Alric. После короткой разборки с предводителем покойников он с небывалой легкостью очистил поле боя от этой заразы, и дорога на вершину холма открылась перед нами. Не теряя времени необходимо взбежать наверх, так как отовсюду начинают появляться Soulles...

Вот, пожалуй, и все для первого раза. Приведенных примеров вполне достаточно для освоения азов тактики в Myth. Если судить по откликам на форуме «Страны Игр», то многие читатели нашего журнала — профессионалы Wargame'ов. Возможно, кое кто из вас, дорогие читатели, предложат новые оригинальные приемы и тактику для этой отличной игры. Ждем ваших откликов. Удачи!

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

МНЕНИЯ

Среди компьютерных игр (как и в искусстве в целом) настоящие шедевры появляются очень редко. Нам посчастливилось увидеть один из них. Уже по летней демо-версии можно было догадаться, что **Interplay** приготовил нам что-то неожиданное, но полный вариант превзошёл все, даже самые смелые ожидания. Можно с уверенностью сказать, что **Fallout** и есть та свежая струя, которая была необходима немного, по правде говоря, застоявшемуся жанру **RPG**. Новые идеи прекрасно вплетены в традиционную ролевую атмосферу. Великолепные графика и звук, интересный сюжет; у игры есть все права называться классической.

Название — **Fallout** — можно перевести как «Выпадение радиационных осадков». Это одновременно и правильно, и неправильно. Радиация в 2077 году, после ядерной Третьей мировой, представляет из себя большую опасность; но осадки в пустыне, в которую превратилась послевоенная Калифорния — большая редкость. Самая большая драгоценность — вода, ради которой теперь можно умереть гораздо скорее, чем ради золота или бриллиантов. Часть населения живёт в специальных противорадиационных подземных убежищах — «Подвалах» (Vault) — построенных незадолго до войны. Вы - главный герой — обитатель Подвала со счастливым номером 13. Компьютерный чип, ответственный за очищение воды, сломался, поставив под угрозу существование многих людей, и на ваши плечи ложится нелёгкая задача - выйти на поверхность, где могут ожидать самые страшные и непредсказуемые опасности, и найти замену. Причём сделать это как можно скорее. Оставив за спиной массивную круглую дверь, сконструированную так, чтобы не пропустить ударную волну и, в большей мере, радиацию от ядерного взрыва, вы и начинаете игру — путешествие в дикий окружающий мир.



Но прежде вы должны создать своего персонажа. Во-первых, есть три «типовых» героя - Сильный (обычный ролевой аналог — fighter), Ловкий (thief) и Говорливый (подобного в традиционных **RPG** не встречается). Заметим, что первый тип лучше всего подходит для начинающего игрока; но, тем не менее, все трое довольно несбалансированы — кто-то слаб, кто-то неуклюж, кто-то глуп - и идеальным вариантом, конечно же, является custom, создание своего alter ego вручную. Вообще, custom character — тема для отдельного огромного разговора. Некоторые игры можно начинать снова и снова только из-за интересной генерации персонажа. **ы** в этом пункте не отходит далеко от канонов жанра, преподнеся при этом пару небольших, но очень приятных сюрпризов. Основа героя - шесть характеристик: Сила, Восприятие (Perception), Выносливость, Харизма, Ум (Intelligence) и Ловкость; градация — от very bad до heroic. Подняв до максимума силу, можно убивать большинство врагов голыми руками, но тогда придётся отказаться от хорошей выносливости, и любой удар будет для вас крайне болезненным. Или надо будет лишиться умной головы — и многие жители **Fallout** будут обращаться к вам не иначе как «дурак» и «тупица». От распределения характеристик зависят такие вещи, как устойчивость к ядам или радиации, способность нанести решающий удар, скорость выздоровления, быстрота реакции в бою. Влияет это также и на 18 «умений» (skills), из которых, в свою очередь, можно выбрать три «главных» — они будут значительнее с самого начала, и развивать их по мере продвижения в игре будет гораздо удобнее. Среди различных skill'ов — мастерство владения пистолетом, способность взламывать замки, умение находить ловушки. Здесь тоже необходимо выбирать очень аккуратно: например, отказ от small guns в пользу ружей и пулемётов принесёт неприятности в начале, где в вашем распоряжении будут только пистолет и нож, тогда как в дальнейшем пригодится именно развитые big guns, когда туговато придётся без автомата. И, наконец, настоящую уникальность ваш герой получает при выборе traits — характерных особенностей; это приятное изобретение Interplay приносит дополнительную остроту в процесс создания персонажа. Traits — их, кстати, можно выбрать только две - бывают самые разные: можно научиться очень быстро стрелять, но при этом сильно потерять в меткости; особенность под названием «jinxed» — приносящий несчастье — приводит к частым критическим ошибкам и у ваших противников, и у вас; можно стать «совой» - ночью вы будете умнее и внимательнее, зато днём на вас будет находить сонливость. Небольшие рисунки, комментирующие каждый пункт, добавляют юмора и увеличивают стремление получше разобраться в сложностях создания своего собственного героя.

Но наибольшее количество положительных эмоций игрок получает, безусловно, от собственно игрового процесса. Вы путешествуете по опустошённой войной, радиацией и мутантами Калифорнии, по пустыням и горам, существуя при этом в реальном времени, тогда как сражения проводятся в режиме turn-based. Эта на редкость удачная формула позволяет посидеть-подумать над каждым выстрелом, не отнимая у игры динамизма. До финала — сюжет абсолютно нелинеен — можно добраться, по сути дела, бесконечным числом путей. Наряду с глобальными задачами — поиск water chip'а, уничтожение организации мутантов, стремящейся превратить в себе подобных всё человечество — в **Fallout** есть и огромное - правда, не бесконечное — количество маленьких квестов. Множество отдельных персонажей и организаций разного толка потребуют от вашего героя решения собственных проблем. Некоторым помогать полезно, некоторым опасно. Квесты могут быть похожи друг на друга, но все они уникальны (в отличие, скажем, от **Daggerfall'a**, где большое количество спецзаданий достигалось путём простого копирования). Мэр города попросит убрать с дороги — не физически, предупреждаем сразу - нечистого на руку конкурента; крупный мафиозо наймёт вас для нескольких убийств; починить насос, спасти прохожего от злой собаки, устроить революцию в масштабах отдельно взятого поселения — всё это ляжет на ваши крепкие плечи, принося неплохой experience, деньги и оружие. Кстати, нельзя не отметить необычайную сбалансированность разнообразного вооружения, не встречающуюся, пожалуй, ни в одной другой подобной игре. «Оружия победы» — при достаточно богатом выборе - найти нельзя; вернее, каждый выбирает его себе сам. Кто-то предпочтёт пользоваться шестиствольным пулемётом, кто-то огнемётом, а кто-то маленьким пистолетом — и при этом результат, при правильно проставленных skill'ах, может быть одинаково успешным.

Среди пустынных просторов иногда встречаются люди, готовые помочь вам в трудном путешествии огневой мощью. Такие «сотоварищи» крайне полезны в игре, и отказываться от них никогда не стоит. Небольшой минус заключается в том, что членами своей команды очень трудно управлять; максимальный доступный контроль — «держись подальше» или «оставайся вблизи». Иногда удаётся приказать использовать наилучшее оружие. Но в любом случае беречь компаньонов необходимо как зеницу ока. Лишний пистолет необходим практически всегда, да и без «мулов» — в одиночку вы не сможете унести всё необходимое - придётся туговато. Среди тех, кто может к вам присоединиться — такой необычный персонаж, как собака.

Графика в **Fallout** заслуживает только хороших слов. Основную часть игры вы проводите, глядя на мир в изометрической проекции, так, как это было выполнено в **Diablo**. Высокотехнологичной графику здесь не назовёшь — 256 цветов при разрешении 640 на 480 — но выглядит всё, безусловно, потрясающе. Очень грамотно подобрана палитра; все населённые пункты узнаются с первого взгляда. Недостатка трёхмерности — как и в **Diablo** — абсолютно не замечаешь. Особой похвалы заслуживают аниматоры. Просто прекрасно выполнены все движения персонажей; есть,например, нетипичная для жанра idle animation: когда вы ничего не делаете, ваш герой заменяет обойму или подбрасывает пистолет в руке; в оформлении боёв подкачали, пожалуй, только взрывы. Всё сопровождается превосходным звуком: клацает, гремит, лязгает, свистит, рычит, кричит в **Fallout** по первому разряду. Вступительный мультик — intro — в своей минималистической законченности достоин Голливуда; собственно, и оформлен он как фильм. Мягкая музыка в стиле ретро в сочетании с суровым игровым стилем напоминает о модном кино Тарантино и Родригеса.

Ещё одна новинка, привнесённая в интерфейс. Внешне он напоминает всё тот же **Diablo** — игровой экран и функциональная полоса в нижней четверти экрана. Очень удобно выполнять практически любые действия, причём многие - разными способами: передвижение, атаку, использование предметов, применение различных способностей, причём многие. Это именно тот случай, когда интерфейс можно смело назвать ин-

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

туитивным: разобраться совершенно просто. И, безусловно, атмосфера, дух **Fallout** - новое слово в современных «ролёвках». Игра классифицирована как «детям до 17 запрещается» — смеем вас заверить, это не шутка. Одна из особенностей, доступная при генерации героя, называется «bloody mess» — «кровавое месиво». Каждый раз, когда кто-то вокруг вас будет умирать, это будет происходит самым ужасным образом: руки будут отлетать от туловища, которое, в свою очередь, может превратиться в совершенно неприглядную кучу костей, мяса и внутренностей. Представляете, что может сделать с человеком при выстреле с близкого расстояния minigun, авиационная пушка? Так вот, это всё отражено в **Fallout**. Огнемёт превращает противника в бегающий факел, становящийся затем обгоревшей кучкой. Прицельный выстрел способен разнести на кусочки голову или грудную клетку соперника. Помимо этого, в игре достаточно грубости. Мало того, что вы (такой выбор присутствует почти всегда) в любой момент разговора вольны покрыть собеседника чуть ли не трехэтажным матом, но и NPC зачастую не остаются в долгу. Большую роль играют наркотики — поднимающие силу, выносливость, остроту ума; иногда, в особо трудных ситуациях, без них вообще не обойтись. Правда, потом наступает неизбежный отход — и вы больше, чем на сорняк, не годитесь. Иногда не удаётся избежать привязанности, и тогда приходится принимать постоянные дозы — всё как в жизни. Родители должны быть особенно аккуратны, позволяя своим чадам резаться в **Fallout**: последствия могут быть самые неадекватные.

В заключение скажем, что **Interplay** наконец-то порадовал нас, стариков. За многие месяцы на рынке **RPG** впервые появилась по-настоящему достойная игра, способная сравниться с такими шедеврами, как **Wastelands** (многие, кстати, ошибочно считают **Fallout** продолжением этой древней «ролёвки») или первая часть **Lands of Lore**. Но искусно преподнесённые авторами новинки действительно заставляют говорить о **Fallout как о new breed of RPG**. Поздравляем!

Ким Белов и Сергей Корсаков.

Привет!

Сейчас я хотел сказать об **Incubation**. Поскольку игрушка явно для тех, кому Xcom кажется запутанным — эдакий «походовый 3D-экшн» с несколькими солдатами, им точно нужна подсказка, по крайней мере, так они её быстро пройдут, но не упустят при этом прикольных моментов.

С помощью этой тактики игру можно пройти за пару дней ...не испытывая нервы себе и окружающим.

Описание монстров и методы борьбы с ними:

1. **Ray'Ther** — первый и самый слабый из монстров, уничтожается 1-3 выстрелами из пистолета, ударом штыка и чем угодно более мощным: при попадании в толпу этих ребят одной единственной мины можно уложить их до 4-6 одновременно. На них противник ставки не делает, появляются они из различных люков и дверей в количестве, прямо пропорциональном уровню сложности: от 1-3 на Easy и до 6 за раз на Hard (уровень можно поменять в любой момент до начала «боевых действий»). Идеально подходят для тренировки ваших солдат.

2. **Ray'Coo** — прикольные ребята. Почти не имеют брони, но прилично вооружены. Имеют привычку прыгать прямо к вашему агенту с сумасшедшего расстояния и через стены. К вашему счастью, в первых миссиях не встречаются и (кроме одной миссии) остаются на карте в изначальном количестве (которое рекомендуется сократить в минимальный срок и в первую очередь), не появляясь из люков и дверей. Уничтожается сложно, но пары очередей из снайперской винтовки обычно хватает. Если ваши солдаты достаточно «продвинуты», то их можно косить просто пачками, а если нет — их оружие незащищенного солдата обычно убивает.

3. **Squee'coo** — интересная и очень опасная тварь в первых миссиях. Резко отличается от остальных сиреневым цветом и тем, что уничтожается по частям: первые несколько очередей просто выдерживает, а после эффектного взрыва его конечностей остаётся кусок, видимо, головы с зубастой пастью и двумя обрубками, на которых она передвигается с приличной скоростью. Его оружие с первого выстрела агента не убьет, но обычно он успевает сделать пару выстрелов, а этого вполне достаточно, чтобы даже бронированного агента вогнать в панику или убить «голого». Шансов убить его из пистолета практически нет, даже если стрелять несколькими агентами сразу. Уничтожается легко из лазера, миномета (не всегда с первого выстрела), просто из пулемета (любого) или очередью из DoubleFair или снайперской винтовки с большого расстояния. Из лазера предпочтительнее, т.к. не остается ничего, но лазер будет доступен ближе к финалу.

4. **Dec'Ther** — паук-камикадзе. Подбегая к вашему юниту, самоуничтожается, выпуская облако смертельного газа, уничтожая все вокруг в пределах одного квадрата от себя. Его газ опасен и для "Чужих", чем иногда можно воспользоваться. Но обычно он убьет агента, до которого успеет добежать, а заодно и всех поблизости от него...

Уничтожается чем угодно, хоть из пистолета, так как брони не имеет, но с другой стороны её отсутствие помогает ему развивать огромную скорость - это самый быстрый из всех монстров.

5. **Pyr'Coo** — не прыгает, передвигается медленно и имеет большую встроенную пушку колоссальной убойной силы. Уничтожить с первого выстрела практически невозможно, но вполне реально убить его из пулемета (лучше из нескольких сразу), или лазером в финальных миссиях (иногда из лазера на EASY можно и 2-3 таких срезать за один ход, но в следущем туре на лазер можно не рассчитывать.

6. **Cy'Coo** — «артиллерия». Глыба брони, которую легко уничтожить, оставив в Defense Mode кого нибудь из своих ребят. Проблемы собой не предсталяют, но заставят солдат побегать, несмотря на свою неподвижность. Дело в том, что они стреляют по любому солдату, оставшемуся с прошлого хода на том же месте, и 75% гарантия, что солдат погибнет, если в мисии этих гадов больше одного. Убивается легко, только не из пистолета, конечно. Идеально будет оставить в Defense Mode недалеко от них продвинутого солдата со снайперской винтовкой - таким образом можно уничтожить 2-3 во время хода врага. Убить их надо поскорее, т.к. они достанут вас, действуя больше на нервы, чем на солдат.

7. **Al'Coo** — вот он, самый впечатляющий из всех чужих. Первое впечатление - не убиваем. Второе - а если подумать? Убить можно только двумя способами: долбить из всех стволов только по нему ходов эдак с десяток, причем не из всяких там пистолетиков, винтовочек и т.п. а из многоствольных пулеметов и лазеров (плазменная винтовка не эффективна). Так как этот способ на практике неприменим за отсутствием у ваших ребят нужного количества нужных стволов, есть другой, гораздо более эстетичный и главное — быстрый.

Просто накидайте ему под ноги мин... и полюбуйтесь взрывом, к тому же во время вражеского хода. Маленький совет: больше двух мин, взорвавшихся прямо под ногами, ни один монстр на моей памяти не выдержал, а обычно хватает с головой и одной мины). Если в эту миссию вы не взяли миномет — смело начинайте сначала... или забудьте о победе.

8. **Ee'Ther** — вот это уже действительно что-то! Мало того, что полупрозрачен и по нему часто мажут даже в упор... Мало того, что передвигается быстро и здорово дерётся в рукопашную. Он ещё и восстанавливается, и довольно быстро. Один из самых сложных в уничтожении ребят. Если нет под рукой лазера, убиваем только из пулемётов в упор, причём редко удаётся убить его за один ход. Представьте себе, что быстро убить его можно, только используя тактику, применимую к **Al'Coo**! А он в отличие от этого гиганта не туп, и на мины так просто не пойдет - нужна «наживка»! Не имеет оружия и ведет только контактный бой - с летальным исходом для вашего юнита, если он остался без прикрытия - спасает в этой ситуации только Jetpack или Heavy Stimulant.

9. **Gore'Ther** — интересен тем, что с одного удара убивает любого солдата. Прикол этого монстра в том, что несёт он на себе спереди и с боков броню от какого-то танка или, там, бронепоезда. Т.е. спереди в него стрелять бесполезно, независимо от оружия (проверено), но сзади этот «Потёмкин» убивается двумя — тремя выстрелами из пистолета! Проблема только одна - увидев что либо живое, начинает двигаться в его сторону. С появлением лазера и «джетпака» перестает представлить опасность для окружающих - просто за один ход его парализуешь и перепрыгиваешь, а за второй просто пристрелишь сзади. Этот трюк позволяет одним солдатом убивать до 3-х таких ребят за пару ходов. Но появляется этот монстр в самом начале игры - и меньше, чем двое его убить не смогут.

Остались ещё два уникальных монстра и один, не стоящий даже упоминания, но без него описание будет не полным: он — прос-

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

то ещё одна неподвижная артиллерия, которую, правда, вообще нельзя уничтожить - об этом сказано даже в брифинге.

1. **Nork'Yn 1**. Попадается только ближе к финалу и только один раз. Представляет собой громадного паука, которого нельзя уничтожить полностью. На первый взгляд не опасен, но потом! Размеры его просто невероятны: занимает он несколько этажей, притом что видно только часть его из пролома в стене. Имеет две громадные лапы, которые палят во всё, что осталось на виду к концу хода. Лапы эти уничтожаются из миномета по 2-3 выстрела на каждую, так что лучше бы солдату с минометом иметь запасной боекомплект. Плюс к этому он выпускает из этих лап тех самых **Dec'Tehr** (камикадзе). Казалось бы, какие тут проблемы — отстрелил из укрытия пару паучьих лап (не в размере дело) и продефилировал себе к выходу, отстреливая неспеша оставшихся паучков (к тому времени ваши орлы их уже с та-а-а-акого расстояния отстреливать будут!). Но не всё так просто. Паука-переростка нельзя убить. А он оказывает на людей психическое воздействие, которое довольно быстро вгоняет в панику (на практике любой запаниковал бы от одного только вида этого урода).

2. **Tr'Yn**. Как видно по названию, это — явный родственник предыдущего паучка. Значительно уступает первому в размерах (в пару сотен раз, на мой взгляд), но по вредности не так значительно. Смешно то, что его вообще нельзя убить иначе, как подорвав на мине (одной хватит). Встретили его - значит добрались до финала — он из последней миссии. В одном игровом журнале (не буду уточнять, нехорошо это) обьявили даже конкурс на нахождение способа убить эту тварь! Глупость какая, убить-то его просто: парализовать в три хода лазером, за которые заодно лучше собрать своих ребят к выходу - всё таки цель миссии в этом, попутно заботливо уложить мины непосредственно перед ним...БУМ-ШМЯК-ПЛЮХ !

Паук первым делом побежит с радостью рвать ваших солдат - стрелять он не может. ...

... Советы (надеюсь, пригодятся каждому «инкубатору»):

1. Тренируйте своих агентов на слабых противниках. Нового рекрута поставьте на добивание появляющихся из люков. К следующей миссии его можно будет оснастить Advansed Combat Gun, и тут и начинается тренировка. Не выполняйте миссию до конца. Поставьте пару солдат у люка и ШТЫКАМИ убивайте появляющихся врагов. Салага будет быстро набираться опыта, и не только.

Обратите внимание на цифру под каждым агентом — это его «здоровье». Так вот, оно растёт с каждым убитым врагом до 14. Растет медленно, но достаточно быстро на «тренировке».

Остановите тренировку только тогда, когда здоровье достигнет 14, а агент перестанет получать Experience очки за данный тип врагов. Чуть не забыл. Опыт для каждого монстра набирается отдельно, и нельзя натренировать агента убивать **Al'Coo**, тренируясь на пауках.

За одну такую тренировку агент может с «продвинутого пистолета» перейти на тяжелый пулемет, получить возможность носить нормальную броню etc.

Интересная деталь: при тренировке увеличивается не просто здоровье агента, а его максимальное здоровье, из-за чего сначала создается впечатление, что алиены успевают его ранить. (Пример: здоровье с 9/9 становиться 9/10, если не помнить, насколько «здоров агент» можно запутаться) Лучше всего сразу же лечить его до максимального здоровья другим агентом.

2. **Al'Coo** можно убить и без миномета (на приличном уровне сложности агенты не смогут им воспользоваться до встречи с **Al'Coo**). Устройте огнеметом большой костер прямо под ним и поддерживайте. Тут есть 2 плюса: огнемет сам по себе наносит приличные повреждения; **Al'Coo** не может двигаться по огню и его можно спокойно расстрелять из пулеметов или, в крайнем случае, DoubleFair- ров, другое оружие просто не эффективно.

3. Попробуйте экипировать агента одновременно Лазером и Джетпаком — гарания 85%, он станет вашим любимцем на все случаи жизни в этой игре. Таким Звёздным Рейнджером можно просто горы свернуть.

4. В спешном порядке лечите паникующих агентов (обычно в панике именно сильно раненые). Лечите другим агентом и не трогайте паникующего. Он формально может перейти на один шаг в сторону, может даже подлечить себя сам на 1 HP, но из паники он этим себя не выведет. Подлеченный агент успокоится сам.

5. Открывайте двери не тем агентом, который стоит прямо перед ней — а тем, что стоит у всех рядом, особенно в начале игры, когда каждый AP на счету у агента.

Не знаю, есть ли коды/секреты/утилиты к этой игрушке. Вряд ли появятся трейнеры к ней — большинство из них требуют запуска после игры или переключения игра/трейнер - а 3Dfx версия не позволяет (у меня, по крайней мере) переключаться. Правда D3D версия позволяет, но на неё противно смотреть после Вуду.

Но если Вы найдете ссылки на коды/секреты/утилиты к этой игре, вышлите мне их PLS.

Я просто собираю всячески крякалки к играм. Но игру запросто можно пройти без секретов. После **X-com** (1-3) она просто несерьёзна. Помню, запустил я её в первый вечер...и взвыл от обиды... Ну что стоило **Microprose** сделать последний **Xcom** не с такой графикой. Последний **Xcom** по всем параметрам круче **Incubation**, кроме графики. А что до графики, то её трёхмерность трещит по всем швам.

Почему, спрашивается, два агента не могут пройти в дверь? Или хотя бы приседать (это хоть и не 3D, но всё-таки очень мешает).

Остается ждать **XCOM 4**...но когда он ещё появится?

With best REGARDS, Yuri.

Здравствуй, редакция!

Сижу как-то на досуге и играю в Tomb Raider 2 на «Sony», ну и обнаружил маленький секретик. Когда закончились световые ракеты, выбираешь любое оружие из своего и нажимаешь L2 и, о, чудо, у тебя в руках опять свет (работает и в воде, если у тебя есть гарпун).

Славян.

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

Здравствуйте, дорогая редакция СИ. Меня зовут Игорь. Играю уже более 3-х лет. Dendy, Super Nintendo, 3DO, а с января 97 на PC. Прошел более 80 игр. Любимые:

1. Diablo

2. Dungeon Keeper

3. Warcraft II

4. Z

5. Supaplex (головоломка начала 90-х)

Читаю вас регулярно с апреля 96. Журнал действительно классный. Если можно, задам вам несколько вопросов:

1. Слышал, что Pentium II — это Pentium Pro с технологией MMX. Действительно это так?...

У процессоров Pentium Pro кэш встроен в процессор, за счёт чего скорость обмена с кэшем высока, при этом сильно возрастает производительность. С процессорами Pentium 2 всё не так просто: кэш находится также не на материнской плате, как у обычных пентиумов, не встроен в сам процессор, а находится в одном модуле с процессором. Поэтому кэш Pentium 2 быстрее, чем у обычного, но медленнее, чем у Pentium Pro. При этом у Pentium 2 есть поддержка команд MMX, его можно охарактеризовать как Pentium Pro без встроенного кэша с поддержкой MMX.

... Будут ли на Nintendo 64 выпускаться стратегии типа KKND?...

Вообще стратегические игры весьма редкие гости на рынке игр для консолей. Причин для того много — неудобное управление при помощи джойстика и т.д. и т.п. Но оставить игровые приставки вообще без представителей данного жанра невозможно. Поэтому на NINTENDO 64 должны выйти такие игры, как SimSity, C&C 3D и 7th Legion. Сроки появления их на рынке пока не сообщаются.

Здравствуйте уважаемая редакция СИ! Я хотел бы обратиться к вам за помощью.

У меня есть выбор — купить средний PC: 486 DX2/66 МГц, без CD-ROM, 8 Mb RAM, SVGA, Windows 3.1 или купить приставку Sony PS. Я считаю, что если я куплю компьютер, то для того, чтобы сделать хотя бы Pentium 75 и поставить CD-ROM, уйдет достаточно много денег. Если я куплю Sony Playstation, то я сразу же смогу играть во много интересных игр. Но меня волнует, что Sony Playstation продержится еще год-полтора, а потом постепенно начнет устаревать и в конце концов с ней произойдет то же самое, что и с Panasonic 3DO. Подскажите, пожалуйста, что выбрать.

С уважением, Влад. г. Москва.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

По поводу покупки персонального компьютера с указанными выше характеристиками можно сказать следующее: приобретать такой компьютер в настоящее время никакого смысла не имеет, более того, деньги будут потрачены впустую. Из существующих сейчас игр на таком PC будут работать лишь те, которые появились на игровом рынке достаточное время назад. Вновь выходящие и большинство существующих (доступных для покупателя) игр работать с таким компьютером не будут. Если попытаться сделать из 486-й машины 75-й Pentium, то денег уйдёт больше, чем при покупке нового компьютера, но делу это поможет мало, т.к. процессор Pentium75 также находится ниже минимальной границы аппаратных требований современных компьютерных игр и уже снят с производства. Игровая приставка SONY Playstation находится сейчас на пике своей популярности (во всяком случае, в нашей стране). К этой консоли существует большое количество игр. На рынке она продержится ещё, видимо, не менее года, а то и больше. Поэтому, если выбирать между 486 компьютером и игровой консолью от SONY, то имеет смысл остановиться на последнем.

ПЕРЕПИСКА

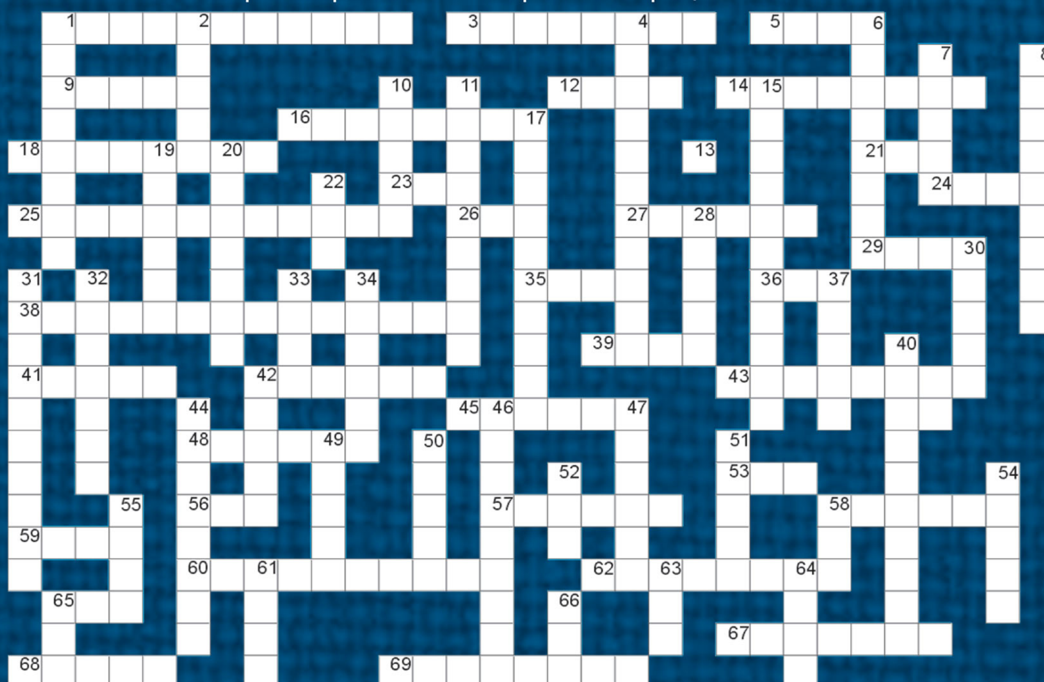
Добрый день, уважаемая редакция «СТРАНЫ ИГР» и все те, которые меня сейчас читают. Я фанат Журнала, сервера «Страна Игр» и таких игр, как NEED FOR SPEED 2, RED ALERT, C&C, Jedi Knight. Я хотел бы найти друзей по электронной переписке или болтанию в чатах на тему этих игр. С удовольствием бы поиграл по INTERNETу. Я очень надеюсь что журнал «Страна Игр» мне поможет.
Мой E-Mail: Andrey@grod.home.te.ua.
Web Page (в разработке):
www.ssft.ternopil.ua/new1/page1~1.html.

С большим уважением ко всем.
Андрей Грод М./

Я прошу и умоляю тебя (редакцию «Страны Игр») разместить на страницах журнала мой E-MAIL: sasha@sha.rnd.su

СИ, помогите мне найти партнеров для игры по модему (C&C, C&C:Red Alert, DIABLO, Duke Nukem, Quake). Живу я в СПб. Ответ направляйте по адресу vaauku@mail.wplus.net или по тел. 262-9695. Звонить с 18.00.

Кроссворд составил Горовой Марат, г. Минск.



Кроссворд составлен на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1. Кровавая гонка. 3. Её часто ломают геймеры. 5. Оружие в Dyna Blaster. 9. Устройство для связи между компьютерами. 12. В этой стратегии война идёт между элитой и мутантами. 13. Стратегия в одну букву. 14. Подарочный вариант стратегии из предыдущего вопроса. 16. Глобальная мировая сеть. 18. Эта фирма сделала Dungeon Keeper. 21. Так звали героя из Cyberia. 23. Расширение запускаемого файла. 24. Для выхода из игры нажмите... . 25. Cyberia 2 - ... . 26. Мозги для компьютера. 27. В этом мире воюют «Избранные» и «7th ...» . 29. Игра всех времён и народов. 35. Поколение... 36. Он может быть ядовитым и токсичным. 38. Старенький квест на большое количество контактов. 39. Эта фирма сделала «Lost Eden». 41. Украинская игра типа Quake. 42. Робот в MK3. 43 Есть такая змея и есть такой танк в KKND. 45. Первая русская игра под MMX. 48. Сеговская консоль. 53. GDI против ... . 56. Если электричества достаточно, то радар её показывает. 57. Он управлял Союзом (Red Alert). 58. В конце этой игры герой встречается с дьяволом. 59. Эта фирма придумала Playstation. 60. Мощный истребитель в X-COM: Apocalypse. 62. А что за журнал вы держите в руках? 65. Клавиша рядом с Ctrl. 67. DOOM на космическом корабле. 68. Код бессмертия в DOOM 2. 69. Переносной компьютер.

ПО ВЕРТИКАЛИ

1. Без него не может жить хакер. 2. Защита, броня, жилет, ... 4. Самый крутой корабль в X-COM: Apocalypse. 6. Эта фирма придумала Warcraft. 7. Игра от ID Software. 8. Как называется последний уровень сложности в DOOM 2. 10. Heretic 2 или ... 11. Эта фирма придумала игру Cyberia. 15. Машина из The need for speed. 17. Этот парень прилетел из будущего, чтобы убить Джона Коннера. 19. Команда форматирования. 20. Оборонительная вышка у NOD. 22. Червяк-супергерой. 28. Босс в первой части известного файтинга. 30. ... KOMBAT. 31. Третья часть игры X-COM. 32. Человеческий юнит (Warcraft 2). 33. Он командовал NOD. 34. А этот парень придумал оболочку для PC. 37. Харвестр собирает ... . 40. Новая шаговая стратегия а-ля X-COM. 42. Это надо запустить, чтобы установить звуковую карту и т.п. 44. Опасный враг, который может взять под контроль агента X-COMа. 46. Уничтожив «противовоздушки» NOD-ов вы получите ... . 47. Российская фирма, разработавшая игру под MMX. 49. ... Assault. 50. Третья цивилизация в Tomb Raider-е. 51. Кто разработал Pentium? 52. В этой системе работают некоторые консоли. 54. Сеговский герой. 55. Старый нашумевший квест. 58. Цифровое видео-устройство. 61. Средство передвижения в Armored First. 63. Игра от Shiny Entertainment. 64. Американская организация по исследованию космоса. 65. Производитель процессоров. 66. ... — Enemy Unknown.

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**

О, ВЕЧНАЯ БИТВА ПОВСЮДУ...

Доносят легенды нам вести, о том, как кровавые битвы вели наши братья и сестры за земли священные эти. В те давние годы повсюду лежал Азерот плодородный. На радость соседям и мирно трудились пеоны упорно. Покой защищен был надежно могучей армией света - средь воинов в ней состояли Великие Рыцари Бури, могучие маги Нортшира бок о бок несли с ними вахту. Король Азерота достойно вершил правосудье меж ними

В прекрасной гармонии тихо сменялись меж тем поколенья и стало казаться, что вечно продлятся веселье и счастье.

Но Бог рассудил по-другому и в мир пришли Оркские орды. Явились они ниоткуда, не ведал никто их и прежде.

Безумной волной накатились, разя и круша на пути всё. Метали дротиков тучи и копья вонзали в пеонов, и Волки, темнее затменья, им в битве подмогу давали. Огонь подземелий и ада питал магов темную силу...

Средь битв и сражений кровавых решалась судьба Азерота. А Боги следили с Олимпа, куда же склоняется чаша весов, что должны показать всем, кто может добиться успеха. Судьба рассудила, однако, что нет здесь достойных Победы!

Великая смута итогом безрадостным стала тем битвам...

Со смертью вождя орд несметных, могучего орка Блекхэнда, распалось единство последних. Но хаос недолго продлился и новый властитель чудовищ, как Оргрим кровавый известный, собрал вновь все темные силы в единый и слитный порядок. Опять Азерот разоренный склонился под игом бездушных! Что делать прикажете людям, желающим жить на свободе? Сэр Лотар, их новый властитель, собрал всех, кто жаждал реванша.

Союзников верных нашел он средь карликов, эльфов и магов. Могучее воинство это Альянсом назвали в легендах.

Для их быстрых челнов не стало Великое Море преградой, и снова стоят силы Света на скалах Лордрона лесистых

В надежде, сметя злобных Орков, свободу нести Азероту! На сей раз вполне благосклонны великие Боги к Альянсу. Усеяв телами погибших поля тех сражений известных, дошли они до Портала, откуда явились к ним Орды. Казалось, Победа навечно дарована свыше Альянсу!

Но за Порталом открылись Нерзула владенья безбрежны. Бессчетные орки и маги под властью его вновь готовы нести разрушенья и смерти несчастным, измученным людям. Сказал тут Сэр Лотар печально: "Такая судьба Азерота! За мир и покой в своем доме должны мы сражаться в чужбине!". Что стало потом, всем известно. Пресветлая Ника-богиня своё предпочтенье вручила Альянсу!... Надолго ль, читатель?

Что скажешь ты, вспоминая все древние эти сраженья? Знакомы ль тебе и откуда такие печальные вести? Ответь нам скорее, и лучших отметим мы сразу призами. На всякий случай подскажем, что три величайших сраженья нашли свое место в легенде.

...О чем же шла речь в этом тексте?

ХИТ ПАРАД

МИРОВАЯ ДВАДЦАТКА

PC

01. Total Annihilation
02. Diablo/Hellfire
03. Age Of Empires
04. Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty
05. Quake 2
06. Fallout
07. Dark Forces 2 (Jedi Knight)
08. Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)
09. The Curse of Monkey Island
10. Dungeon Keeper/The Deeper Dungeons
11. Civilization 2/Fantastic Worlds
12. Tomb Raider 2
13. Fifa (Road To World Cup 98)
14. Master of Orion 2 (Battle at Antares)
15. Dark Reign (The Future of War)
16. Myth (The Fallen Lords)
17. X-Com 3 (Apocalypse)
18. Quake/Sourge of Armagon
19. Carmageddon
20. Gettysburg

ВИДЕОИГРЫ

01. Final Fantasy 7 Playstation
02. Golden Eye 007 Nintendo 64
03. Sakura Wars Sega Saturn
04. Tomb Raider 2 Playstation
05. Sega Touring Car Championship Sega Saturn
06. Colony Wars Playstation
07. Nights (Into Dreams) Sega Saturn
08. Duke Nukem 3D Sega Saturn
09. Fighters Megamix Sega Saturn
10. Crash Bandicoot 2 Playstation
11. Shining (The Holy Ark) Sega Saturn
12. Abe's Oddysee Oddworld Playstation
13. Dead or Alive Sega Saturn
14. Diddy Kong Racing Nintendo 64
15. Wild Arms Playstation
16. Castlevania (Nocturne in the Moonlight) Playstation
17. Fifa (Road To World Cup 98) Playstation/Sega Saturn
18. San Francisco Rush Nintendo 64
19. WCW Vs. NWO (World Tour) Nintendo 64

МОСКОВСКАЯ ДЕСЯТКА

PC

01. Age of Empires
02. Wing Commander: Prophecy
03. Quake 2
04. Tomb Raider 2
05. ГЭГ
06. Fifa'86
07. Blade Runner
08. Total Annihilation
09. Myth (The Fallen Lords)
10. Heavy Gear

SONY PS

01. Tomb Raider 2
02. Colony Wars
03. Duke Nukem 3D
04. Croc
05. G-Police
06. Fifa'98
07. Crash Bandicoot 2
08. MDK
09. Nightmare Creatures
10. Time Crisis

NINTENDO 64

01. Diddy Kong Racing
02. Aerofigthers Assault
03. Fifa'98
04. Golden Eye 007
05. Duke Nukem 64
06. Top Gear Rally
07. Lambordgini 64
08. Extreme G
09. Turok
10. Mario 64

Внимание!

Новые цены на размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

1 полоса А4 - $1000
1/2 полосы - $600
1/4 полосы - $400
1/8 полосы - $300
Объявление (50мм х 25мм) - $200
2-я стр. обложки - $2000
3-я стр. обложки – $2000

4-я стр. обложки - $3000
При размещении 6 рекламных площадей скидка 10%
Для рекламных агентств скидка 10 %.
Размещение демо-версии игры или ролика на CD — $1500 (до 200 MB)

Размещение демо-версии мультимедийного продукта на CD — $800 (до 100 MB)

Рекламная служба:
тел.: 124-04-02
пейджер: 956-1222 (аб. 14225)
факс: 125-0211

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва
1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Возрождение» - (095) 915-39-67
3. «Глобус» — (095) 240-7405
4. «GameLand» — (095) 288-3218
5. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
6. «Маарт» — (095) 128-9904
7. «МетроПресс» — (095) 270-0703
8. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
9. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
10. Вячеслав Попов – (095) 792-70-22

Санкт-Петербург
1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. Андрей Маслов — (812) 525-21-63

Казахстан, Алма-Ата
Азия Компьютер Лэнд — 50-3797

Украина
ЗАО «Новая Коллекция», Киев
Отдел реализации: (044) 449-12-90
Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва, Вильнюс
Жайдиму Шалис
Сергей Горевой
23-04-42, 23-06-04

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **88767** (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)

Кому
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал **88767** (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Стоимость: подписки ____ руб. ____ коп.; переадресовки ____ руб. ____ коп.

Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)

Кому
(фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!

Лотерея Годовых Подписок!

Подписчики журнала **«СТРАНА ИГР»** на 1998 год автоматически участвуют в Лотерее.

Призовой фонд: видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму $ 5 000.

Спасибо Вам, верные поклонники!

Стоимость подписки по Объединенному каталогу (том 1, стр. 149):

на 6 месяцев
92 рубля 40 копеек

на год:
184 рубля

«Страна **ИГР**» Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и Видео **ИГРЫ** №2 *(21)* Январь 1998